

Tartu Ülikool  
Semiootika osakond

Caisa Sell

MAAILM, NARRATIIV JA INTERTEKSTUAALSUS MUUSIKAVIDEOS: KERLI  
„WALKING ON AIR“ NÄITEL

Bakalaureusetöö

Juhendaja: Katre Pärn

Tartu

2014

## Sisukord

SISSEJUHATUS .....	3
1.MUUSIKAVIDEODE KUJUNEMINE .....	5
1.1.MUUSIKAVIDEO .....	5
1.2. MUUSIKAVIDEODE UURIMINE .....	8
2. MAAILM, NARRATIIV JA INTERTEKSTUAALSUS .....	10
2.1. FIKTSIONAALNE MAAILM .....	10
2.2. NARRATIIV .....	11
2.3. INTERTEKSTUAALSUS .....	16
3. MAAILM, NARRATIIV JA INTERTEKSTUAALSUS MUUSIKAVIDEOS .....	18
3.1.MUUSIKAVIDEO LOOMAAILM .....	19
3.2. MUUSIKAVIDEO TEGELASED .....	21
3.3. SÜNDMUSED MUUSIKAVIDEOS .....	26
3.4. MUUSIKAVIDEO TERVIK .....	29
3.5.MUUSIKAVIDEO INTERTEKSTUAALSUS .....	32
KOKKUVÕTE .....	37
KIRJANDUS .....	40
LISA 1. Muusikavideo „Walking on air“ tegevuspaikade tabel .....	43
LISA 2. Muusikavideo „Walking on air“ tegelaste tabel .....	45
LISA 3. Muusikavideo „Walking on air“ ning filmi „Alice Imedemaal“ võrdluste tabel ...	47
SUMMARY .....	49

## SISSEJUHATUS

Tänapäevast muusikamaailma ei ole võimalik ette kujutada ilma muusikavideota. Muusikakultuur on muutunud aina visuaalsemaks. Muusikavideode eesmärgiks peetakse artistide reklaamimist – visuaalsel esitlusel näib olevat aina suurem roll muusika edukuse mõjutajana. Nii näiteks näeb Max Fisher “Gangnam Style’i” edu taga ennekõike Korea muusikatööstuse orienteeritust televisioonile ja muudele (audio)visuaalsetele kanalitele (Fisher 2012), Beyonce’i, Lady Gaga, Rihanna jt artistid laenavad aina rohkem erinevatest visuaalsetest kunstidest ja tunnustatud kunstnikelt (Needham 2011; Pareles 2013).

Ehkki muusikavideod võivad olla oma lahendustelt ja väljendusvahenditelt väga erinevad, kasutatakse nende loomisel sageli võtteid, mis on omades filmide puhul. Muusikavideosid määratletaksegi sageli lühifilmidena, ent seejuures kunstivormina, mis on eksperimenteerivam ning võimeline ületama traditsiooniliste narratiivsete filmide piiranguid.

Antud bakalaureusetöö eesmärgiks ongi uurida muusikavideod kui lühifilmi, analüüsides selle poolt esitatava loo ja loomaailma ülesehitust ning viise, kuidas visuaalsete väljendusvahenditega tähendusi luuakse. Seega kui traditsiooniline audiovisuaalse teose uurimisküsimus oleks: kuidas muusika funktsioneerib filmis vmt teoses, siis antud uurimuse küsimuseks on ennekõike see, kuidas visuaal funktsioneerib muusikamaailmas. Ent antud töö raames jääb uurimise alt välja esitatava muusikapala uurimine ning vaatluse all on muusikavideo visuaal, sihiga välja selgitada just seda, mida pakutakse vastuvõtjale nägemiseks. Ehkki vajadusel tuuakse välja ka seosed visuaalse ja akustilise struktuuri vahel.

Töö raames on analüüsitud Kerli Kõivu muusikavideot „Walking on air“, mille puhul on peamiseks uurimisküsimuseks muusikavideo reaalsuse loomine tegevuspaikade ja tegelaste kaudu ning tegelaste ja keskkondade omavaheliste suhete esitamine. Samuti püütakse leida seoseid muusikavideos viidatud Lewis Carrolli teosele „Alice Imedemaal“, millest valminud film kui visuaalne väljendus ennekõike vaatluse alla tuleb. Seoseid on püütud leida ka raamatuga.

Antud muusikavideo on valminud Eesti artisti Kerli Kõivu esitatavale loole ning on saanud aasta muusikavideoks aastal 2009. Elvast pärit Kerli Kõiv on ainukene artist Eestis,

kelle muusikavideod on kolmel korral auhinnatud saanud. Suurema tuntuse osaliseks sai Kerli 2002.aastal, mil neiu võitis Baltimaade saate „Fizz Superstar“. Kerli on osalenud ka Eesti laulu võistlusel 2004.aastal looga „Beautiful Inside“, millega saavutati teine koht. 2008.aastal ilmus lauljatri esimene stuudioalbum nimega „Love is Dead“, mille esisingliks oli „Walking on air“.

Uurimisteema üheks motivaatoriks on see, et muusikavideosid on Eestis väga vähe uuritud. Samuti pakub autorile huvi muusikavideode ülesehitus ning kuivõrd on kasutatud narratiivile omaseid tunnuseid.

Töö koosneb kolmest peatükist. Esimeses osas tutvustatakse muusikavideo mõistet ning ajalugu ning põhilisi probleeme, mille valguses muusikavideosid seni uuritud on.

Töö teises peatükis selgitatakse loomaailma, narratiivi ning intertekstuaalsuse probleemi, millest lähtutakse töö viimases osas - video „Walking on air“ analüüsimisel.

Töö viimases osas analüüsitakse video ülesehitamise kasutatud vahendeid, viise, kuidas neid on struktureeritud tervikliku lühifilmi loomiseks.

Peamiste allikatena kasutan autoreid nagu Giulia Gabrielli, Carol Vernallis ning Seymour Chatman.

## 1.MUUSIKAVIDEODE KUJUNEMINE

Antud peatükis on tutvustatud muusikavideo mõistet ning esitatud ülevaade, millistel viisidel on muusikavideosid seni uuritud.

Muusikavideote alguseks võib pidada aastat 1894, mil George Thomas kombineeris muusika ja piltidega slaidid. Seda on peetud esimeseks proto-muusikavideoks, kirjutab Moller. Need illustreeritud laulud olid suunatud publikule vaatamiseks teatrites ning muutusid seeläbi väga populaarseks ning tõid muusikatööstustele palju kasumit. 1960. aastateks olid mõjutused eksperimentaalsetest filmidest igale poole hiilinud ning artistid, nagu näiteks The Beatles, otsisid võimalusi enda muusika reklaamimiseks, kirjutab Moller. Sageli saatsid muusikud videoid enda esinemistest televisiooni, kui neil polnud endal võimalik kohal olla. 1966. aastal ilmus The Beatlesil lugu „Rain“, mida saatis reklaamklipp. Klipis esinesid erinevad kaadrid bändist Londonis, kus mitmetes kaadrites artistid ei laula ega mängi instrumente. Seda reklaamklippi peetakse esimeseks tänapäevaste muusikavideote sarnaseks, kirjutab autor. (Moller 2011:2)

Muusikakanali Music Television Network (MTV) algusega 1981. aastal, muutusid muusikavideod väga populaarseks. Seejuures oli esimeseks muusikavideoks, mis MTVs eetrisse jõudis oli ansambli The Buggles lugu „Videod Killed the Radio Star“. (Samas, 2).

### 1.1.MUUSIKAVIDEO

Enne muusikavideode analüüsimist, tuleks defineerida muusikavideo mõiste. Oma essee „Muusikavideote ümberdefineerimine“ kirjutab Daniel Moller, et peamiselt on muusikavideod sama pikad kui lugu, millele nad on loodud. Seetõttu on muusikavideodele sageli viidatud kui lühifilmi tüübile, kirjutab Moller. (Moller 2011:4) Antud seisukohaga ei nõustu aga filmi ja muusikavideo ajaloo õppejõud ning ajakirjanik Giulia Gabrielli, kes leiab, et muusikavideode analüüsimiseks ei saa täielikult filmiteooriaid kasutada. Siiski, kirjutab Gabrielli, et tänu filmiteooriatele on võimalus õppida, kuidas erinevad elemendid nagu muusika ning pilt muusikavideos kohtuvad, mismoodi nad sulanduvad ühte ning kuidas koos suudavad luua unikaalse fenomeni. (Gabrielli 2010:89)

Üheks oluliseks erinevuseks muusikavideo ja filmi vahel peab autor Gabrielli sedagi, et muusikavideode puhul on kõigepealt olemas lugu ning pildid luuakse vastavalt loole alles hiljem. Filmides on esmalt olemas pildid. Samuti rõhutab ta, et muusikavideotes toimivad muusika ja pildid ühise tervikuna. Kuigi muusika ise võib esineda videost eraldi, muutuks muusikavideo ilma muusikata vaid piltide jadaks. Gabrielli on kasutanud muusikavideo defineerimisel mõistet tekstiline tüpoloogia. Teksti mõiste kasutamist on autor põhjendanud sellega, et see loob eelduse, et on olemas ka vastuvõtja ehk vaataja. Seega leiab ta, et kui vaatajani jõuab tekst tervikuna ehk muusikavideote puhul nii muusika kui pildiline osa, on tegu muusikavideoga. (Samas, 90-91) Oma mõtte toetamiseks on Gabrielli viidanud prantsuse filmiteoreetikule ning filmisemiootika rajajale Christian Metzile, kelle jaoks eksisteerib muusikavideo samuti siis kui seda saab vaadata ja kuulata. (Metz 1980:85, viidatud läbi Gabrielli 2010:91)

Carletoni kolledži muusikaprofessor Ronald Rodman on „Oxfordi filmimuusika uuringute käsiraamatus“ viidanud Michel Chionile, kelle muusikavideote poeetiline kirjeldus on väga lähedane arusaamale, et muusikavideotes on muusika see, mis viib teksti edasi, mitte visuaalsed kujutised. Seda arusaama jagab ka Andrew Goodwin, kes püüab muusikavideod paigutada popmuusika teooria, televisiooni õpingute, muusika tööstuse ja kultuurilise tähenduse hulka. Narratiivses filmis ja seriaalides suhtume visuaalsesse kujutisse ja dialoogi kui esmasesse ning kui elementidesse, mis viivad teksti narratiivi ja näitavad alguse, keskpaiga ja lõpu. Chion toob välja, et muusikavideodes on need rollid on tagurpidi pööratud või ümberpööratud. Muusikaline struktuur poplugudes on see, mis kannab edasi narratiivi, sel ajal kui visuaalid moodustavad viiteid, varjundades lugu väga lähedaselt, luues meeleolu või lihtsalt võimaldades visuaalset tausta. (Rodman 2014:547)

Eelneva põhjal võib öelda, et muusikavideo on kindla laulu visuaalne väljendus, milles muusika mängib olulist rolli. Muusikavideo pikkuse määrab enamasti laulu pikkus, kuid sageli on muusikavideo veidi pikem kui laul. Muusikavideo kahe peamise eesmärgina võib nimetada artisti reklaamimise ning laulus esitatud loo edastamise

Toetudes Gabriellile on muusikavideo puhul tegemist kahest elemendist koosneva tüpoloogiaga. Sageli võib aga seos pildi ja muusika vahel üsna hägune tundua. Seda on autor põhjendanud tõsiasjaga, et muusikavideote peamiseks eesmärgiks on artisti kujutise propageerimine. (Samas, 90-91)

Gabrielli mõttega muusikavideote peamisest eesmärgist nõustub Stanfordi ülikooli

kunsti ja kunsti ajaloo õppejõud Carol Vernallis. Ta on kirjutanud, et muusikavideod püüavad täita mitmeid nõudeid: staari esitamine, sõnade esiletoomine ja muusikaliste struktuuride rõhutamine. Selle käigus ilmneb mitmeid märkimisväärsed asju: iga visuaalne, muusikaline või lüüriline element võib kerkida esile. Vaatajad ei suuda ennustada, milliseid funktsioone teatud elemendid omandavad või kui oluliseks videos muutuvad ega suuda publik aimata, et antud funktsioon jääb video jooksul muutumatuks. (Vernallis 2007:112)

Video võib esitada detailse kirjelduse konkreetsest tegelasest, et sellest hiljem loobuda ning samas võib video lõpuosas avalduda näiteks suur tool kui video peamine objekt. Vernallise mõtte lihtsamaks mõistmiseks tuleks kujutleda muusikavideo erinevaid elemente eraldi lugudena salvestajate miksimise laual, kus iga element või elementide kombinatsioon võib miksi käigus esile tulla või taustale taanduda. Need elemendid moodustavad dünaamilise süsteemi, milles ühes osas esinevad muutused kompenseeritakse teises osas tehtavate muutustega. See, et iga element võib muutuda tuumaks mõjutab omakorda video maailma, muutes selle väga veidraks. Suur osa muusikavideode pingest tuleb sellest, et kõik võib juhtuda. (Samas, 112-113)

Vernallis kasutab muusikavideote analüüsimiseks kolme individuaalset parameetrit. Nendeks on naratiiv, toimetamine ja inimfiguuride kasutamine. Antud parameetrid on valitud just seepärast, et need on muusikavideodes kõige silmatorkavamad ja problemaatilisemad, kirjutab Vernallis. (Samas, 111)

Vernallis pakub lugejale ühe võimaluse, kuidas muusikavideotest mõelda, tuues välja, et muusika on muusikavideote puhul kõige olulisem. Seda eelkõige seepärast, et videod tulenevad lugudest, millele nad on tehtud. Muusika tuleb kõigepealt ning sellele järgneb video, mida luues lähtutakse laulust. Minnes veelgi täpsemaks, on videod loodud selleks, et müüa laule, mille järgimiseks on mitmeid viise. Sageli peegeldavad videod laulu struktuuri ja leiavad üles spetsiaalsed muusikalised meloodias, rütmis ja tämbris domineerivad tunnusjooned. Tundub, et pildid sageli imiteerivad heli mõõnasid ja voolu ning määramata piire. Oma teoses on ka Vernallis viidanud Chionile, kes kirjutab, et tänu tehnoloogilistele võimalustele on pildid muutunud sama paljusõnaliseks nagu kõne. Videovalmistajad on arendanud mitmeid võimalusi, et panna pilte muusika juurde nii, et esimesed loobuvad oma autonoomsusest ning hülgevad mõningad iseloomulikud võtted. Vastutasuks omandavad pildid paindlikkuse. Mitmed muusikavideote tähendused peituvad just antud vastastikkuses vahetuses heli ja pildi vahel ning nende vaheliste suhete varieeruvates jätkuvuslikes viisides.

(Chion 1994:162-163, viidatud läbi Vernallise 2007:112)

Rodman on oma teoses kirjutanud muusikavideote arengust alustades varietee etendustest, millest arenes muusikaline etteaste televisioonis muusikavideoteks. Muusikavideod erinevad narratiivsetest televisiooni saadetest selle poolest, et nende peamiseks eesmärgiks on reklaamida artisti. Erinevalt telesaadetest, mille eesmärgiks on vaatajat meelitada programmi jälgima, meelitavad muusikavideod vaatajaid artistide ja/või laulude abil. (Rodman 2014:546) Moller lisab muusikavideote eesmärkidele ka sotsiaalsete kohustuste reklaamimise. Peamiseks eesmärgiks võib olla raha kogumine heategevuseks, teadvustada mõnest üritusest või toimida kui poliitiline propaganda. Näitena on Moller toonud 2006. aastal Internetis müüdud U2 muusikavideo, mille eesmärgiks oli koguda raha orkaan Katrina ohvritele. (Moller 2011:4)

See, mille järgi artistid valivad laule, mis muusikavideo saavad sõltub arvatavasti konkreetse bändi eelistustest ja võimalustest. Moller on kirjutanud, et tänu tehnoloogia uuendustele ja lihtsusele, millega muusikavideosid saab tänapäeval luua, ei pea lugu ise olema juba populaarne, et video saada. Varemalt said vaid populaarsemad lood endale videod, sest juba tuntud laulu oli publikule kergem müüa ning nõnda said artistid ka sponsorite toele loota. (Samas, 4)

Sisulises mõttes on muusikavideote valmistamine sama mitmekesine kui filmide tegemine. Kõige tähtsam on see, et kui laul on mõeldud korduvaks kuulamiseks, peaks muusikavideo olema konstrueeritud samuti korduvaks vaatamiseks, kirjutab Moller. (Samas, 5)

Seega on muusikavideo puhul tegemist artisti reklaamimiseks mõeldud terviklikku lühivormiga, mis koosneb laulust ning visuaalist. Muusikavideo pikkuse määrab ära lugu, millele video on loodud. Kuigi Vernallis on muusikavideote puhul pidanud kõige tähtsamaks muusikat, keskendun antud töö raames peamiselt muusikavideo visuaalsele plaanile. Seda seetõttu, et muusika narratiivseid tunnuseid on väga keerukas määratleda ning töö huviobjektiks on laulusõnade ja visuaalse poole vahelised suhted ning neis leiduv narratiivsus. Siiski ei jää muusika täielikult tähelepanuta ning analüüsi osas ka muusika tähtsust narratiivi loomisel puudutatakse.

## **1.2. MUUSIKAVIDEODE UURIMINE**

Muusikavideode algusajal keskendusid uurijad ja arvustajad peamiselt visuaalile, narratiivile või ideoloogilistele tunnustele, selle asemel, et pöörata tähelepanu muusikale või



selle suhtele televisiooni meediumiga. Selle tulemusena iseloomustati muusikavideosid mitmetel erinevatel viisidel: neid peeti artistide või plaadifirmade laiendatud reklaamideks, visuaalseks kunstiks, elektroonilisteks plakatiteks, digitaalseteks narratiivideks, nihilistlikeks neo-fašistlikuks propagandaks, metafüüsiliseks poeesiaks, kaubanduskeskuste kultuuriks, post-strukturaalseteks, postmodernseteks tekstideks ja semiootiliseks pornograafiaks. (Rodman 2014:546)

Eriti suure tähelepanu osaliseks sai Marsha Kinderi idee, et videod on unenäo laadsed narratiivi struktuurid. Kinder nimetas videote kolm komponenti: 1. Esinejate kujutised ekraanil 2. Lihtne või keerukas narratiiv, mida kannavad laulusõnad 3. Lisa kujutised ekraanil, mis muudavad video meeldejäavamaks, võimaldades vaatajale justkui valmis toodetud unenägu. Lisaks eristab ta videote kahte tüpoloogiat: esiteks videod, milles domineerib narratiiv ja teiseks videod, milles domineerivaks on unenäolised visuaalid. (Kinder 1984, viidatud läbi Rodmani 2014:547)

Lisaks Kinderi kahele tüübile, proovisid mitmed artiklid 1980. aastatel ja 1990. aastatel luua muusika videote taksonoomiaid. Gow klassifitseeris videod esinemise ja kontseptuaalseteks videoteks, märkides, et on ka hübriidseid vorme. Cathy Schwichtenbegr jaotas videod kolme kategooriasse: esinemised, narratiiv ja kontseptuaalsed. Kõige tuntumaks peetakse Ann Kaplani viite tüüpi, mida ta esitab raamatus „Rokkides kella ümber“ (*Rocking Around the Clock*), mis põhinevad video stiilidel, millest kolm vastavad muusikastiilile ja kaks visuaalsele: romantiline, sotsiaalselt teadlik või modernne, nihilistlik, klassikaline ja postmodernistlik. (Kaplan 1987, viidatud läbi Rodmani 2014:546-547)

Kaasajal on muusikavideote puhul üha enam hakatud kasutama arvutigraafikat ning sageli tundub, et muusikavideote puhul keskendutakse vaid artisti kujutamisele ning loo jutustamine on jäänud tahaplaanile.

## 2. MAAILM, NARRATIIV JA INTERTEKSTUAALSUS

Antud peatüki raames esitatakse kolm olulisemat teoreetilist probleemi, millele toetudes analüüsitakse muusikavideot „Walking on air“. Esmalt alustatakse fiktsionaalse maailma loomisest, millele järgneb muusikavideotes esineva narratiivsuse ülevaade. Kolmandaks pööratakse tähelepanu intertekstuaalsusele.

### 2.1. FIKTSIONAALNE MAAILM

Peamine erinevus muinasjuttude ning fantaasia ehk fiktsionaalse maailma vahel seisneb selles, et erinevalt muinasjuttudest, toetuvad fantaasia maailmad kahekümnenda sajandi teadusele ning filosoofiale. Kõige ebaadekvaatsema eristusena öeldakse, et muinasjutud on lühitekstid, aga fantaasia lood oma pikkuselt romaanide sarnased. Sageli kasutatakse muinasjuttu või fantaasia väljendit kõige selle kohta, mis erineb argimaailmast. Tegelikult on fantaasia eklektiline žanr, mis laenab iseloomujooni muinasjuttudest, müütidest, müsteeriumitest ning teistest žanritest. Selle kaudu sulanduvad pealtnäha sobimatud elemendid fantaasias üheks narratiiviks. Fantaasia lood muutusid Suurbritannias populaarseks ajal, mil ilmusid selliste kirjanike nagu Lewis Carroll, Charles Kingsley ja George MacDonaldi teosed. (Marvels & Tales 2003)

Kindel element, mille abil saab fantaasia kronotoopi ära tunda, on maagia olemasolu või mõne muu üleloomuliku vormi olemasolu üldjoontes realistlikus maailmas. Nimetatud üleloomulik vorm võib esineda maagiliste olendite, objektide või sündmustena. Samuti võib see olla laiendatud tervesse maailma või vähendatud vaid väikesesse maagilisse osakesse. Iseenesest ei erine antud element muinasjuttudes esinevast, ent selle ankurdamine reaalsusesse erineb. (Samas, 2003)

Muinasjutud leiavad aset ühes maagilises maailmas, mis on kinnitunud reaalse maailma ruumi ning aega. Fantaasia kirjanduse puhul on tegelased asjuliselt ümberpaigutatud lineaarsest ajast (*chronos*) mütoloogilisse, arhailiselt tsüklilisse aega (*kairos*) ning toodud tagasi lineaarsesse aega fantaasia lõpus. Fantaasia esialgne tegevuspaik on reaalsus, näitena on „Alice Imedemaal“ puhul toodud Oxfordis asuv jõekallas. Esialgsest reaalsusest viiakse

tegelane maagilisse reaalsusesse, Alice'i puhul Imedemaale, kust tegelane lõpuks esialgsesse reaalsusesse naaseb. (Samas, 2003)

Teise kindla motiivina, mis fantaasias esineb on motiiv ajalisest moonutusest. See tähendab, et fantaasia maailmas võib esineda mitu paralleelset aega, aeg võib edeneda erinevas kiiruses ning isegi erinevates suundades erinevate maailmate siseselt. (Samas, 2003)

Seega võib öelda, et fiktsionaalse maailma peamiseks tunnuseks on millegi üleloomuliku olemasolu ning ajaline moonutus. Samuti saab fantaasia tegevus alguse reaalsusest, kuhu tegelane lõpuks ka tagasi tuuakse.

## 2.2. NARRATIIV

Inimesed kasutavad narratiive, et paremini mõista ja aru saada neid ümbritsevast maailmast. Viidates Sillarsile ja Gronbeckile, kirjutab Jessica Lynn Gehrke oma töös, et narratiivi roll on demonstreerida neid mehhanisme, mille kaudu lood juhivad meie taju, et mõistaksime, kus me oleme olnud, kus asume hetkel ning kuhu kavatseme jõuda. (Gehrke 2009:29)

Toetudes professor Porter Abbottile, võib kõige lihtsamalt öeldes narratiivi defineerida kui sündmuse või sündmusteahela representatsiooni. Sündmus ise on narratiivi jaoks kõige tähtsam, sest ilma selleta oleks tegemist näiteks kirjelduse või väitega, kirjutab Abbott. (Abbott 2008:13)

Vaadates Eesti autoreid, kasutan kirjandusteadlase Märt Väljataga artiklit „Narratiiv“, milles autor annab lühikese ülevaate selle mõiste kujunemisest ning olemusest. Lühidalt öeldes on narratiiv lugu või jutt, mille olemusest on kõigil inimestel intuiitiivne arusaam, kirjutab Väljataga. Sellele vaatamata pole narratiivi piiritleda kuigi lihtne ning paremaks määratlemiseks võib välja tuua tunnused, mis peavad tekstil olema, et seda võiks määratleda narratiivina. Lisaks leidub veel hulk tunnuseid, mis muudavad narratiivi narratiivsemaks, kuid pole kohustuslikud lisab autor. (Väljataga 2008:685)

Enamasti esinevad narratiivi definitsioonides siiski alljärgnevad elemendid:

1. Narratiiv on esitus või representatsioon. Lisaks kommenteerib Väljataga, et esitatus nõue ei lase narratiivide hulka arvata igasugust tegevust, protsessi, arengut, millel puudub seda topeldav ajaline representatsioon (Samas, 685). Väljataga esitatud representatsiooni kui narratiivi ühte elementi võib võrrelda ameerika filmi- ja kirjandusteadlase ning retoorika emeriitprofessori Seymour Chatmani diskursuse mõistega. Nimelt kirjeldab Chatman diskursust kui sisu väljendust, mille alla paigutuvad kõik vahendid,

mille kaudu sisu on tervikuks ühendatud. Diskursus on tegelike narratiivsete väidete kogum (Chatman 1975: 295).

2. Narratiiv esitab üht või mitut sündmust. Sündmuse mõiste ise sisaldab muutust või protsessi, mis eristab sündmuse laiemasti fakti mõistest. Oma artiklis osutab Väljataga Genette'ile, kelle arvates saaks väga minimalistlikult määratledes öelda, et narratiiviks piisab ühe sündmuse esitusest (Väljataga 2008: 685). Lisaks Genette'ile kirjutab ka Chatman sündmustest. Tema jaoks kuuluvad sündmused kui teatud tegevused, milles olemasolev objekt või tegelane teeb midagi, narratiivi esimese osa ehk loo juurde. Lugu koosneb sündmusteahelast, mille alla kuuluvad tegevused ja juhtumised (Chatman 1975:295).

3. Narratiivil on topeltkronoloogia või –temporaalsus, mis tähendab, et esitatavad sündmused ning nende esitus rulluvad ajas lahti. Topeltkronoloogia või –temporaalsus tähendab, et narratiivide analüüsis eristatakse vähemalt kahte erinevat tasandit ehk faabulat ja süžeed. Nendeks on lugu, milles esitatakse sündmused nende kronoloogilises järjekorras ning esitus, milles sündmuste järjekord, tempo, sagedus võivad olla teistsugused kui loos. Tasandite piirid ja terminoloogia on erinevatel uurijatel olnud väga vahelduvad, lisab Väljataga. (Väljataga 2008: 685)

Inimeste jaoks on aeg jaotunud kindlate vahemikega intervallidesse nagu näiteks aastaajad ja aasta tsüklid. Narratiiv muudab selle jaotuse ümber, lubades sündmustel endil luua ajaline järjestatus, kirjutab Abbott. Erinevus reaalse aja ja narratiivi aja vahel seisneb selles, et reaalne aeg suhestub iseendaga. See tähendab, et inimesed räägivad ajaühikute numbritest või nende mitmustest. Näitena on Abbott toonud tunnid ja minutid, millesse mahub suur arv sekundeid. Võrreldes reaalse ajaga, suhestub narratiivi aeg sündmustega. (Abbott 2008:4)

Eelnevale kolmele võiks Väljataga sõnul lisada veel kaks tingimust:

4. Sündmused toimuvad inimtaoliste olenditega, kellel on omad soovid ja tõekspidamised; Intentsionaalsete hoiakute või antropomorfseuse tingimus tähendab, et isegi kui narratiivi tegelasteks pole inimesed, vaid nagu Väljataga toob näiteks äike ja päike või riigid, siis tuleb neilt ikkagi eeldada soovide ja arvamuste olemasolu.

5. Narratiivil peab olema jutustaja või mingisugune mediatsioon ehk vahendav instants. Jutustaja olemasolu nõue muudab problemaatiliseks esitused, millel puudub jutustaja, näitena toob autor teatrietendused ning ideoloogiad (Väljataga 2008: 685).

Väljataga esitatud narratiivi võib vaadelda kui kirjanduslikele teostele omast. Roland

Barthes on esitanud ka lingvistilise vaatepunkti narratiivile, mille kohaselt võib narratiivi vaadata kui pikka lauset. Seda seetõttu, et diskursiivsel tasandil omab narratiiv samu tunnusoone, mida lausegi. (Barthes 1977:84) Barthes mõtleb sellega seda, et sarnaselt lausele, milles esinevad osad on omavahel teatud seostes ning tervik pole taandatav vaid osade summale, toimib ka narratiiv. Lause ega narratiiv pole vaid seeriad osadest, vaid kogumid, milles osade omavahelised seosed on olulised.

Oma teoses „Narratiivi teooria suunas“ kirjutab Chatman narratiivist, mida võib jaotada kaheks osaks. Esimene osa ehk lugu koosneb sündmusteahelast, mille alla kuuluvad tegevused ja juhtumised. Sündmused on teatud tegevused, milles olemasolev objekt või tegelane teeb midagi. Juhtumised on olukorrad, milles olemasolevaga juhtub midagi. Olemasolev ise võib olla kas tegelane või tausta element olenevalt sellest, kas ta esineb antud süžee jaoks olulistest tegevustes. Teine narratiivi osa on diskursus ehk sisu väljendus, mille alla paigutuvad kõik vahendid, mille kaudu sisu on tervikuks ühendatud. Diskursus on tegelike narratiivsete väidete kogum, kirjutab Chatman. (Chatman 1975: 295)

Abbott kirjutab, et loo ja diskursuse eristamine, toob esile tõsiasja, et me ei näe kunagi lugu otse, vaid see jõuab meieni alati vahendatult läbi narratiivse diskursuse. Seega on meieni jõudev lugu, tegelikult see, mille me ise konstrueerime. (Abbott 2008:20) Sarnaselt Chatmanile jaotab Abbott narratiivi kaheks osaks, milleks on lugu(sündmus või sündmusteahel) ja narratiivne diskursus(kuidas lugu on edasi antud). (Samas, 15) Siinkohal saab põhjenduse, miks on narratiivi puhul oluline jutustaja olemasolu. Tänu jutustajale muutub iga lugu meie jaoks vahendatuks.

Loo ja narratiivse diskursuse vahe seisneb erinevuses kahte tüüpi ajas ning järjestuses. Sellest erinevusest rääkides toetub Abbott juba eelpool mainitud Chatmanile, kes on kasutanud krono-loogika mõistet. Chatmani tsiteerides on krono-loogia see, mis muudab narratiivi eriliseks. Abbott jätkab Chatmani mõtet, selgitades, et mitte-narratiivset teksti lugedes nagu näiteks esseed, on ainsaks ajaks see, mis kulub essee lugemiseks. Ainukeseks järjestuseks on teksti ülesehituslik järjestus. Lugedes aga narratiivi, oleme teadlikud lugemisele kuluvast ajast ning järjestusest, milles loetavad sündmused meieni jõuavad. Teisest küljest tajume ka aega, mil loos esinevad sündmused on toimumas ning järjestust, millisenä sündmused tegelikult juhtuvad. Narratiivide puhul võib teha muudatusi narratiivses diskursuses ilma, et see lugu muudaks. Abbott toob näite sellest, kuidas võime muuta vaatepunkti loost või laiendada narratiivset diskursust ning keskenduda ühele momendile

sündmuste keskel. See ei muuda aga sündmuste järgnevust ega lugu. (Abbott 2008:16)

Enne Chatmani on narratiivist kirjutanud vene formalistide koolkonda kuulunud Boris Tomashevski. Tema nimetas narratiivi kahte osa faabulaks ja süžeeks. (Chatman 1975: 296) Faabula (Chatmanil lugu) on omavahel seotud sündmuste kogum või see, mis on tegelikult juhtunud. Süžee on viis, kuidas lugeja saab teadlikuks sellest, mis juhtus. Põhimõtteliselt on süžee tegevuste toimumise järjekord töös eneses. Chatman kirjutab, et narratiivide puhul pole oluline, et kõik sündmused oleksid esitatud samm-sammu haaval. Tegevuste toimumise järjekord võib olla normaalne(abc), tagasivaatav(acb) või alata tegevuste keskelt(bc) (Samas, 296).

Autor selgitab olukorda näitena, et filmide puhul võib kustutada ära kõik paaritud kaadrid ilma, et loo sisu ja arusaadavus vaataja jaoks muutuksid. Teatud kaadrite puudumise vähene mõju loole on võimalik tänu inimeste kujutlusele ja võimele täita ise väiksemaid lünki erinevates lugudes. Oma ülesehituselt võivad narratiivid olla väga selgesõnalised ja detailsed, jättes vaatajale vähe ruumi oma tõlgendusteks või spekulatsioonideks. Teised narratiivid jätavad just suure osa loost publikule mõtlemiseks. (Samas, 305-306)

Prantsuse kirjandusteadlase, strukturalismi ja narratoloogia olulise teoreetiku Gérard Genette essees „Narratiivi piirid“ esitab autor kirjandusele omase definitsiooni. Kirjanduse sfääris võib narratiivi määratleda kui representatsiooni reaalistest või väljamõeldud sündmustest või sündmusest kirjalikus keeles. Kuigi Genette esitatud definitsioon on sagedane ning lihtne, tekitab see probleeme ja raskusi narratiivi piiride määratlemisel. Narratiivi formaalsel defineerimisel, tuleb aktsepteerida ideed sellest, et narratiivi lähtekohad on iseeneslikud. See tähendab, et pole midagi enam loomulikumat kui loo jutustamine või tegevuste grupeerimine müüdiks, lühijutuks või novelliks. (Genette 1976:2)

Narratiivne analüüs on esmalt kohustatud esitama hüpoteetilise kirjelduse mudeli. Seejärel tuleb töötada mudelist edasi narratiivi erinevate liikide suunas, mis ühiselt vastavad ning väljuvad antud mudelist. Barthes kirjutab, et just tänu vastavustele ning väljumistele on analüüsi puhul võimalik jõuda tagasi narratiivide mitmusteni nende ajaloolises, geograafilises ja kultuurilises mitmekesisuses. (Barthes 1977:81)

Muusikavideodes on narratiive sageli peetud peamiseks vaidlusküsimuseks. Mõned sellest žanrist kirjutanud autorid väidavad, et videod toimivad nagu osad filmidest või televisiooni saadetest, teised väidavad, et muusikavideod on täiesti antinarratiivsed. Tegelikuses varieeruvad muusikavideod sellistest, mis on täielikult abstraktsed, rõhutades

värve ja liikumist, sellisteni, mis annavad edasi lugu. Enamus kipuvad siiski olema mitte narratiivsed. Väike protsent videosid, mis jutustavad lugusid, teevad seda nii spetsiifilistel viisidel, et neid tuleks paigutada konteksti tehnikate hulka, mis on eriti muusikalised või visuaalsed. (Vernallis 2007:113)

Oma töös lähtub Vernallis narratiivi definitsioonist, mille on andnud Aristoteles: narratiiv esineb siis kui konkreetse iseloomuga ning eesmärkidega tegelased satuvad vastu takistustele, tänu millele nad muutuvad. Väiksem hulk muusikavideosid vastavad David Bordwelli esitatud loo kriteeriumitele, mille kohaselt kõik sündmused, mida me kuuleme ja näeme, lisaks need, mida saame eeldada, võime neid ise ümber korraldada vastavalt nende eeldatavale kausaalsele suhtele, kronoloogilisele järjestusele, kestvusele, sagedusele ja ruumilistele asukohtadele. Kuigi meil on teatav ettekujutus muusikavideo loost, ei tunne me, et suudaksime rekonstrueerida lugu sel viisil, mis on esitletud Bordwelli kriteeriumis. (Samas, 114)

Videod, mis tõstavad esile tegelase õnne muutumist või kujutavad tugevaid konflikte, sisaldavad oma narratiivis sageli väljajätte, mis tekitavad teatud trauma. Nimelt saab vaataja osa videos esitatud ja viidatud tegevustest, mõjutustest ja ajast, kuid ei suuda neid konteksti asetada. Selle põhjuseks võib olla muusikavideode multimeedialine olemus. Muusika, pildid ja laulusõnad omavad igaüks oma keelt, eirates aega, ruumi, narratiivsust, tegevustikku ja mõjutusi. Võib tunduda, et näilikult sulavad need kolm ühte, ent tagaplaanil ilmnevad mõned aspektid igast meediumist selgesti. (Samas, 117-118)

Oluline on meeles pidada, et muusikavideod on vähese tekstiga lühivormid, mis struktureeritud ümber muusika ja staari esitlemise. Muusikavideodes puudub sageli vajalikud osad nagu kohanimed, kohtumiste ajad, mineviku ja oleviku tunnetus ning selgesti mõistetavad peategelased ja vastased. Samuti ei saa neid kirjeldada kasutades klassikalist Hollywoodi filmi narratiivi. Justkui reeglina ei aita muusikavideod meil ette aimata, mis toimub järgmises võttes, edasises lõigus või video lõpus. Peaaegu kunagi ei võimalda muusikavideod vajalikku informatsiooni, et ennustada üht või teist lõppu. Kõik lõpptulemused tunduvad võrdselt võimalikud. (Samas, 119-120)

Erinevalt filmidest, puuduvad videotes kurjad vaenlased ning üldiselt esitatakse neid vaid ähvardavate kujudena. Muusikavideote staar on esitatud fantastiliselt mitmekordsena: laulukirjutaja, muusik ja rokkstaar mängivad peamist rolli, mis pole kunagi tihedalt seotud, muutudes seeläbi teineteise kajadeks ning kehastades erinevaid subjektiivsusi. Lõpuks kui

videost on saanud töötletud tervik, järgib kujutis muusikat ja tekib kõhedaks tegev tunne, et muusika elustab kujutise. Selleks, et sobituda muusika kiiruse ja energiaga, peegeldab kujutis sageli rohkem kõrgendatud ja stabiilset seisundit kui tavaline tajus. Samal ajal muutuvad reaalsed inimesed videos automaatseteks. (Samas, 120)

### 2.3. INTERTEKSTUAALSUS

Semiootilist arusaama intertekstuaalsusest, mida tutvustas Julia Kristeva võib seostada peamiselt poststrukturealistlike teoreetikutega, kirjutab Daniel Chandler. Kristeva viitas tekstidele seoses horisontaalse ja vertikaalse teljega. Esimene neist ühendas autori ning lugeja ning viimane ühendab teksti teiste tekstidega. Nimetatud kahte telge ühendavad jagatud koodid, mis tähendab, et iga tekst ja iga lugemine sõltub eelnevatest koodidest. Lisaks leiab Kristeva, et tekstide uurimisel tuleks keskenduda küsimusele, kuidas teksti struktuur on tekkinud. (Kristeva 1980, viidatud läbi Chandleri 1994)

Chandler kirjutab, et intertekstuaalsus viitab enamale kui erinevate autorite mõjutustele üksteise teoste suhtes. Kui kirjanikud kirjutavad, saavad nad omakorda ka kirjalikuks, kirjutab autor. Seda mõtet selgitab Chandler sellega, et suhtlemiseks on vajalik kasutada ära olemasolevaid kontsepte ja konventsioone. Seetõttu võib väita, et kui eesmärgiks on suhtlus, ei saa tähendust taandada autoripoolsele kavatsusele. Samuti võime suhelda asjadega, olles sellest teadmata. (Samas)

Autor viitab oma töös ka Barthes'ile, kes on Balzaci teose näitel illustreerinud väidet, et tekst esitab paljusid hääli, mitte vaid autori oma. Autori staatuse probleemi on illustreerinud Ferdinand de Saussure teose „Üldlingvistika kursus“ (*Cours de linguistique générale*) näitel, kus autoriks pole Saussure, kes teose ilmuniseks oli surnud. Temast maha jäänud märkmete ning õpilaste tööde abil pandi kokku eelpool nimetatud raamat. (Samas)

Brian Ott ja Cameron Walter on oma artiklis kirjutanud, et intertekstuaalsuse mõistet võib kirjeldada kahe äärmuslikult erineva fenomenina. Nad toovad esile televisiooni kriitiku John Fiske, kes kasutab intertekstuaalsuse mõistet kirjeldamaks publiku viisi luua alateadvuslikult loetava teksti tähendusi, kasutades olemasolevaid teadmisi varem loetud tekstidest õpitud kultuurikoodidest. Seega viitab intertekstuaalsuse teooria sellele, et iga teksti loetakse suhtes teiste tekstidega. Selle käigus kasutatakse laia valikut olemasolevatest teadmistest. Ometi ei tähenda see, et lugejad peaksid olema tutvunud mõne kindla tekstiga, et lugeda intertekstuaalsust. Sellele vaatamata, leidub tekste, mis kasutavad kindlaid vihjeid, mis



kutsuvad lugejaid konkreetseid teadmisi ammutuama ning ka seda on nimetatud intertekstuaalsuseks. (Ott & Walter 2000:429-430)

Vastandusena Fiske'ile on autorid esitanud Collinsi selgituse kõne all olevale mõistele. Collins mõtestab intertekstuaalsust kui mõnele tekstile omast, strateegiliselt looja poolt kaasatud ning konkreetsetele tekstidele viitavana. Collinsile toetudes esitavad autorid intertekstuaalsuse mõiste selgituse kui tõlgendava praktika, mida publik alateadvuslikult kasutab ning tekstuaalse strateegia, mis teadlikult meediumi loojate poolt esitatud, et kutsuda publikut tegema kindlaid seoseid erinevate tekstide vahel. (Samas, 430)

Eelnevale toetudes võib öelda, et „Walking on air“ on näide intertekstuaalsusest, selle mõiste viimase selgituse põhjal, kutsudes vaatajaid tutvuma „Alice Imedemaal“ teose ning filmiga. Kuna muusikavideos „Walking on air“ on kasutatud mitmeid viiteid teosele „Alice Imedemaal“ tuleb järgmisena juttu algteosest ning filmist, millele videos on viidatud.

### 3. MAAILM, NARRATIIV JA INTERTEKSTUAALSUS MUUSIKAVIDEOS

Antud töö analüüsiobjektiks olen valinud Eesti Muusikaauhindade gaalal 2009.aastal Aasta muusikavideo tiitliga pärjatud Kerli Kõivu muusikavideo. Kerli lugude muusikavideod on Aasta muusikavideoks valitud kolmel korral, mida on rohkem kui ühelgi teisel artistil. Kõige esimesena sain auhinnatud „Walking on air“ video 2009.aastal, siis järgnesid võidud lugudega „Tea Party“ 2011.aastal ning „Zero Gravity“ 2013.aastal.

Gabrielli kirjutab, et muusikavideot eristab filmist see, et esimese puhul on lugu juba olemas, millele hakatakse vastavaid pilte looma. Antud muusikavideo puhul on lugu „Walking on air“ samuti olnud enne olemas ning video loomisel on suur osa inspiratsioonist pärit „Alice Imedemaal“ teosest ning lauljatarilapsepõlvest. Samuti rõhutab Gabrielli oma teoses, et muusikavideos saavad muusika ning pildid ühiseks tervikuks.

Muusikavideo pikkuseks on Moller pidanud loo kestvust, millele video on valmistatud. Antud juhul kestab muusikavideo veidi kauem kui „Walking on air“ laul. See on põhjendatav sellega, et muusikavideo lugu vajab väikest sissejuhatust, et videos esinevad sündmused oleks vaatajale paremini mõistetavad. Kuulates vaid laulu, võib vaataja kujutleda ette hoopis teistsugust olukorda kui see, mis on loodud video abiga.

„Walking on air“ video on väga kunstiline video, kus olulist rolli mängivad mittenarratiivsed binaarsed struktuurid nagu kunstlik ja loomulik, reaalne ja tinglik. Oma videot iseloomustab Kerli ise kui süngemat versiooni „Alice Imedemaal“ jutustusest. Näiteks on ta öelnud, et silm, mida muusikavideos telekast näidatakse tähistab Jumala kõikenägevat silma ning on osa pahupidi pööratud majast, milles teleka vaatamise asemel, vaatab telekas neiu. (Kyte 2010 ja Topaller, Shapiro 2010) Videos kasutatud lootuse lilled sümboliseerivad takistustest üle saamist nagu ka Kerli pisarad, mis muutuvad liblikateks. (Kyte 2010) Toas kasutatav tapeet on pilt Eesti metsast, mida Kerli kasutas oma perekonnanime tõttu. Kõiv tähendab murdes kaske. (Kyte 2010) Ehkki loos kasutatud ka muid tähenduse loomise aspekte on antud töö raames peamiseks narratiivsus ning viisid, kuidas narratiivsus on esitatud.

### 3.1.MUUSIKAVIDEO LOOMAAILM

Loomaailmaks võib pidada ühe konkreetse loo poolt loodavat tinglikku maailma, mis erineb tavamaailmast. Sarnaselt tavamaailmale omab loomaailm samuti erinevaid elemente ning läbivat loogikat, mille alusel loomaailma kuuluvat määratleda.

Vaadates antud muusikavideot, ilmneb vaatajale, et videos loodud loomaailm eristub suuresti tavamaailmast. Lisaks sellele, et video maailm paikneb vaataja tavamaailma sees, on video siseselt loodud kolm erinevat maailma: lossi maailma, kingikarbi maailma ja peegli maailma.

Antud videos on peamiseks keskkonnaks loss, mille erinevates ruumides tegevused toimuvad. Enne kui vaatajale tutvustatakse lossi ruume, toimub tegevus lossi aias, kus raagus puud, tuuline ja udune ilm viitavad sügisele. Lisaks on aias näha kujundlikult püगतud hekke, mis on otsene viide teosele „Alice Imedemaal“.

Lossis toimub tegevus seitsmes toas: kaminaruum, läbipaistvate seinadega tuba, köök, lossi magamistuba, sinine tuba, koridor ning roosa magamistuba (vt Lisa 1). Ehkki lossi siseruumid on väikesed, on nende loomisel kasutatud elemente, mille funktsioon on markeerida tegevuskoha lossilikkust: seintel luksuslik tapeet ja puitpaneelid, iludetailidega mööbel, gooti stiilile viitavad suured võlvaknad, Samal ajal sisaldavad need ruumid ka lossi kontekstis ebatüüpilisi, kaasaegseid elemente, nagu telekas, ahi, külmkapp, laeventilaator, mille funktsioonist allpool. Ruumidevahelise sidususe oluliseks elemendiks on ornamentidega tapeedid ja erinevate mustvalgete mustritega põrandad.

Video edenedes ilmneb esimene veidrus toa puhul, nimelt kui seal tegutsev tegelane, paneb televiisori tööle, on sealt esmalt näha kogu tuba ültvaates, justkui valvekaamera pildis. Hetk hiljem asendub see pilt suure silmaga, mis vaatab toa sisemusse – justkui tegelane ei vaataks telekat, vaid telekas tegelast. Järgmisena näidatakse suurt kaminat, millesse põlevat tikku visates, hakkab sealt lendama lootuse õielehti ning lilled hakkavad kaminast välja kasvama. Järgmine tavamaailmast erinev tegevus leiab aset, kui tegelane paneb tööle toas asuva laeventilaatori. Kui tavamaailmas hakkaks ventilaator ringi keerlema, siis video maailmas hakkab keerlema terve tuba, mis juhib vaataja tähelepanu sellele, et video maailm on tavamaailmaga vastuolus.

See pahupidistus ilmneb ka läbipaistvate seistega toas, kus seinu “katab” talvine mets söövate põhjapõtradega, mis jätab mulje, et tegu polekski seinaga. Samuti ilmneb see kaadris, kus tegelane läheb seinal kujutatavasse metsa jalutama. Välis ja sisekeskond on piirid

kaotanud või pahupidi pööratud – toas sajab lund, samuti toa keskel põrandal asuv suur valge vihmavari, mille seest tuiskab lund. Seejuures, nagu eelpool osutatud, oli lossi aias hoopis sügisene ilm.

Ka köögi funktsioon näib olevat eelkõige loomaailma pahupidisuse rõhutamine. Nimelt on kogu ahju sisemus jääs ning selle keskel on näha kana keerlemas, just nagu küpsetamise puhul. Lisaks ebatavalisele ahjule on köögis ka külmkapp, mille sees leegitseb tuli. Köögitarvikud on oma funktsioonid ära vahetanud: küpsetavast ahjust on saanud külmuti ning külmkapist leegitsev küpsetusvahend. Vastandlikkuse rõhutamine jätkub magamistoas, kus voodi on kaetud munakividega, ning sinises toas, kus lind on linnupuuris õrrel tagurpidi.

Koridori on antud muusikavideos kujutatud viirastuslikuna. Pilt on hägune ning esialgu pole täpselt aru saada, kus tegelased viibivad. Video edenedes, pilt selgineb ning hiljem on võimalik eristada, et tegevus toimus koridoris.

Viimase ruumina on kujutatud aga roosat magamistuba. Antud tuba ei lähe eelnevalt nähtud ruumidega kuidagi kokku ning tundub olevat osa teisest maailmast. Kui lossis, nagu eelnevalt osutasin, on ruumidevahelise sidususe loojaks tapeedi ja põrand stiil, ent ka üldisem must-hall-sinakas koloriit, siis roosa magamistuba erineb lossi maailmast märgatavalt. Ainsaks tegevuskoha tasandil leitavaks seoseks lossiga on see, et lossi magamistoas ja roosas magamistoas on sama voodi. Ent roosa värvi kaudu luuakse seos lossis oleva roosa sisemusega kingikarbiga, mis justkui osutaks, et roosa magamistuba, asub hoopis kingikarbi sees. Siinkohal on ära toodud veel üks vastandus lossi ruumide ning kingikarbi sisemise ruumi vahel. Kui lossi ruumides oli kõik teatud määral pahupidine ning vastandlik, siis kingikarbi ruumis olev roosa magamistuba tundub pärinevat tavamaailmast: nähtud voodi on pehme ning voodiriietega ja akendest paistab kõrval asuv maja. Siinkohal tundub, et võib järeldada nagu kingikarbist olev maailm tähistaks tavamaailma, mis antud video kontekstis on asetatud pahupidi pööratud lossi maailma sisse. Ent sellest tuleb täpsemalt juttu edaspidi.

Ruumidevahelised seosed on antud videos väga mitmekülgsed. Kõigepealt võib vaadelda lossi aeda vastandatuna lossi siseruumidele: lossi aed on väline maailm ja lossi siseruumid on sisemine maailm. Nagu eelnevalt osutatud, on selle maailma peamiseks tunnuseks vastuolu argimaailmaga. Tegemist on pahupidi pööratud maailmaga ja ka maagilise maailmaga – millele osutavad ka liblikateks muutuvad pisarad, kamina õidepuhkemine, toa ringi keerlemine laeventilaatori asemel ja mitmed muud tegurid. Seejuures kõikide lossi kontekstis kummastavate olmeesemete funktsioon videos näib olevat just selle vastuolulisuse,

pahupidisuse rõhutamine.

Kui lisada kingikarbi maailm, siis muutuvad lossi aed ja lossi siseruumid justkui väliseks kingikarbi maailma suhtes: kingikarp asub lossimaailma sees, ent kingikarbi sees asub samuti oma maailm, mida videos on kasutatud ka viitena tavamaailmale. Seega tekib maailm-maailmas struktuur.

Juri Lotman on „Kultuurisemiootika“ raamatus kirjutanud tekst tekstis konstruktsioonist, mille puhul autorile toetudes võib öelda, et teksti üksikosade kodeerituse erinevus muudetakse teksti autoripoolse loomise ja lugejapoolse vastuvõtu oluliseks faktoriks. Selline ümberlülitumine teksti ühest semiootilise teadvustamise süsteemist teise teatud sisemisel struktuuri-piiril, on autori sõnul aluseks tähenduse loomisele. Sellise konstruktsiooni puhul suureneb tinglikkus ning rõhutatakse selle mängulist loomust, iroonilist ning parodeerivat tähendust. (Lotman 1991:280-303) Olukorda, kus üks maailm paikneb teise maailma sees võib näha ka antud muusikavideos, kus lossi maailma sisse loodud kingikarbi maailm, muudab video lõpu osas ümber kogu esialgse tunnetuse lossi maailma suhtes.

Oluliseks elemendiks on ka peeglitagune maailm, ent sellest tuleb täpsemalt juttu allpool.

### **3.2. MUUSIKAVIDEO TEGELASED**

Üheks oluliseks tunnuseks narratiivi puhul on see, et sündmused ja juhtumised toimivad inimesetaoliste olenditega. Neil olenditel on omad soovid ja tõekspidamised, kirjutab Väljataga. (Väljataga 2008:685) Videos on võimalik eristada seitset erinevat tegelast, kellest kaks on nukud: kübaraga mees, tüdruk valges, tüdruk mustas, valge nukk, must nukk, valge nukk elustununa, tüdruk roosas (vt Lisa 2).

Neist kolme - Tüdruk valges kleidis, tüdruk mustas kleidis ning tüdruk roosas öösärgis - kehastab lauljatar Kerli ise. Kahte tegelast, kübaraga mees ning valges nukk-inimest, kehastavad näitlejad. Lisaks võib tinglikult Kerli kehastatava tegelase alla liigitada ka mustas kleidis nuku.

Esimese, lugu käivitava tegelasena näeme vana mehikest, kes välimuselt meenutab filmi „Alice Imedemaal“ kübarseppa. Tegemist on episoodilise tegelasega, kes video alguses toob maja trepile kingikarbi ja hiljem kutsub musta riidetatud tüdrukut peeglitagusesse maailma. Kübaraga mehikese rolli loo seisukohalt võib vaadelda kahe maailma käivitamisena. Nimelt algab kogu video maailm kübaraga mehega ning lossi maailmas toimuv muutus, mille tagajärjel tegelased oma olekut muudavad, toimub samuti pärast kübaraga mehe ilmumist ent

sellest täpsemalt allpool.

Teisena tutvustatakse vaatajale ühte põhitegelast, keda kehastab laulja Kerli: tüdrukut valges. Tüdrukul on pikad valged juuksed ja tukk, ta ise on heleda nahaga ning tumeda meigiga. Lisaks on tema mõlema silma all hõbedased kivikesed, mis esmapilgul meenutavad pisaraid. Seljas on tal valge lühikene lapselik kleit, mille seeliku osa on valmistatud tüllist, meenutades ballettiseelikut. Tüdruku lapselikkust rõhutab tema rõõmsameelsus ning nukuga mängimine. Tema põhiline tegevuskoht on kaminaruum, aga ka sinine tuba.

Valge tüdrukuga peaaegu samaaegselt, ent hetk hiljem näeme valges kleidis nukku, kes leitakse trepile toodud kingikarbi seest. Valge nukk on valget tooni keha ning näoga valgesse pikkade varrukatega maani kleiti riidetatud nukk. Tal on pikad valged juuksed ning sirge tukk. Tema meik on tume, sarnaselt teistele tegelastele, kes videos esitatakse ja silmade all mustad täpid.

Teine tegelane, keda Kerli kehastab on tüdruk mustas. Sarnaselt tüdrukuga valges, on temalgi pikad valged juuksed ning tume meik ent hõbedased kivikesed silmade all puuduvad. Sellel tüdrukul on seljas must ülevalt avatud korsetti meenutava nahkosaga ning numbritega lühikene kleit, mis sarnaselt tüdrukule valges, on tüllseelikuga alaosas. Tüdrukut mustas näidatakse vaatajale peamiselt teises, talvise tapeediga toas ning peegliga magamistoas asuvana.

Nukk-inimene sarnaneb oma välimuse poolest eelnevalt toodud kolme tegelasega, kelleks olid valge nukk, tüdruk valges ja tüdruk mustas. Nimelt on nukk-inimesel samuti valge nahk, pikad valged juuksed, tukk ning tume meik. Ehkki tegemist on liikuva, inimese kehaga olendiga, viitab tema maskilik, liikumatu nägu sellele, et tegemist on nukuga. Koos valge nukk-inimesega tutvustatakse publikule mustas kleidis marionettnukku. Kui nukk-inimese puhul oli tegemist inimkehaga nukuga, siis must nukk on inimnäoga, st animeeritud näoga ja nuku kehaga. Nukk-inimene ja must nukk esinevad koridoris ning video lõpus kaminaruumis.

Viimase tegelasena, keda kehastab taas lauljatar Kerli, esineb videos roosas öösärgis tüdruk. Ka sellel tegelasel on pikad valged juuksed ja tume meik. Antud tegelasel silmade all hõbedased kivikesed ja täpid puuduvad. Tema riietuseks on roosa öösärk ning eriliseks tunnuseks on käte küljes olevad musta nõõrid. Teda näidatakse vaatajale roosas magamistoas tegutsevana.

Video käigus ilmneb, et kõikide esitatud inimeste ja nukkude puhul pole tegemist

eraldiseisvate tegelastega, vaid sama tegelase erinevate olekutega. Nii näib nukkk-inimese puhul olevat tegu video alguses karbist leitud valge nukuga. Sellele viitavad selged sarnasused välimuses: nii nukul kui nukkk-inimesel on silmade all mustad täpid ja nad kannavad pikkade varrukatega maani valget kleiti. Samuti ei esine nad kunagi videos ühes ja samas kaadris koos.

Samuti näib mustas kleidis nukkk olevat tegelikult mustas kleidis tüdruku teine olek. Sellele viitavad samad tunnused, mis olid nähtavad valge nuku ja valge nukkk-inimese puhul. Musta nuku ja musta tüdruku välimused on suuremalt osalt ühesugused: mõlemal on silmade all hõbedased täpid, seljas must lühikene tüliseelikuga numbritega kleit, käte ümber pikad kätised ja mustad kaelapaelad. Ühe väikse erinevusena on see, et mustal tüdrukul on peas must kübar, mida mustal nukul ei ole. Lisaks sellele, et nende välimused on samasugused, on must nukkk animeeritud nägu musta tüdruku oma. Samuti ei esine must tüdruk ja must nukkk kordagi korraga samas kaadris.

Seejuures on nende tegelaste eri olekute puhul võtme elemendiks eelnevalt mainitud magamistoa peegel ning Kübaraga mees, kes tüdruku mustas peeglitagusesse maailma kutsub. Nimelt ilmub elus nukkk-inimene videosse alles pärast seda, kui mustas kleidis tüdruk on sisenenud peegli maailma, mis tegelaste olekud justkui peapeale pöörab. Peegli maailmas muutub tüdruk mustas nukuks mustas ning valge nukkk muutub valgeks nukkk-inimeseks.

Loss	Peeglitagune maailm	Tavamaailm
Valge nukkk	Nukkk-inimene	
Tüdruk valges		Tüdruk öösärgis
Tüdruk mustas	Must nukkk	
Kübaraga mees	Kübaraga mees	

Seega kui eelnevalt sai osutatud, et lossimaailm on argimaailma suhtes pahupidi pööratud – asjad käituvad selles teisiti, kui peaks, siis peegli maailmas pööratakse senine lossi maailm omakorda peapeale – ent seda tegelaste vaatepunktist. Kui lossi maailmas esitatakse valge nukkk meile elutuna, siis peegli maailmas muutub ta elusaks tegelaseks. See muutus toimub peamiselt keha ning liikumise seisukohalt, nimelt jääb valge nukkk-inimene nuku näoga ka selles mõttes, et tema näos puuduvad emotsioonid. Vastupidine muutus, elusast elutuks, toimub mustas kleidis tüdruku ning musta nukuga. Kui lossi maailmas kujutatud mustas kleidis tüdruk on elus ja liikuv, siis peegli maailmas on teda kujutatud

marionettnukuna, kuid ka nende puhul on säilinud sarnane põhimõtte tegelaste muutumises. Nimelt on musta marioneti nägu kujutatud animeerituna ning elusa tüdruku sarnaselt, liikuvana. Kaadrites, kus näidatakse musta marionetti, on tema liikumine piiratud ning nukulik, aga tema tegevuseks on laulmine, mida näidatakse ka suures plaanis, kus on näha, et nukul on inimese nägu.

Seega on lossimaailma tegelased peeglitaguse lossimaailma vastandversioonid: see, kes on lossimaailmas elus ja liikuv, on peeglitaguses maailmas nukk – ja vastupidi. Erandina võib välja tuua kübaraga mehe vastandumise Kerli-tegelasele ning nukk-inimesele. Kui pärast peegli maailma astumist, muutuvad teiste tegelaste olekud vastupidiseks, siis kübaraga mees jääb muutumatuks. Video alguses ning peegli maailma alguses on mõlemal juhul kujutatud kübaraga mees elus tegelane.

Ent lossi ja peeglitaguse lossimaailma suhtes eristaatuses on veel roosa “argimaailm”. Nimelt video lõpus esitatava tüdruk roosas käte küljes on mustad paelad, mis viitavad sellele, et tegu võib olla musta marionett-nuku elusa olekuga. Seega toimub taaskord transformatsioon, kus lossimaailma tüdruk, kes peeglitaguses maailmas on nukk, on “argimaailmas” taas tüdruk, ent alal hoitakse viiteid tema nukulikkusele. Siinkohal selgub, et antud muusikavideo puhul esineb fantaasia maailma esitus, nagu ka „Alice Imedemaal“ raamatus. Nimelt on tegelane viidud enda reaalsuses teise paika ning hiljem sinna tagasi. muusikavideost on välja jäetud tegelase reaalsuse kujutamine loo alguses ning see muudab erinevate maailmate mõistmise ning reaalse ja tingliku tajumise vaataja jaoks keerukamaks. Tegelikult on video reaalsuseks kingikarbi maailm, kus tegelaseks on nukustunud Kerli, mis asub lossi maailma sees, kus tegelaseks on valge nukk-inimene. Peegli maailma minekut võib vaadelda portaalina reaalse ja tingliku vahel.

Eelnevale toetudes võib kogu video tegelased uuesti üle vaadata ning teha üldistuse, mille põhjal jääb loo seisukohalt alles vaid kolm tegelast: kübaraga mees, valges nukk-inimene ning Kerli-tegelane, kes koondab valge tüdruku, musta tüdruku, roosa tüdruku ja musta nuku.

Sellise üldistuse võib teha loo tasandil ning ilmneb, et peategelaseks on Kerli-tegelane oma erinevates olekutes. Elusa ja elutu oleku omavaheline vaheldumine on põhjendatav vastavast maailmas asumisega, teades, et enne peeglit lossi maailmas esinenud olekut vastandatud pärast peeglit esineva lossi maailmaga, vastavalt elus-elutu.

Gabrielli on öelnud, et kuna muusikavideo peamiseks eesmärgiks on artisti



propageerimine võib seos pildi ja muusika vahel muusikavideo siseselt sageli hägune tunduda. Antud videos esineb vastupidine olukord, sest artist esitab oma laulu pildilise maailma osana. Nimelt kehastab Kerli videos esinevaid tegelasi ning laulu esitades on ta paigutatud samuti teatud rolli ning loo maailma.

Siiski tekib küsimus, miks Kerli- tegelase puhul on kasutatud musta ja valget riietust, mis jätab esialgu mulje, et tegu võib olla erinevate tegelastega. Selle põhjuseks võib tuua vastandlikkuse rõhutamise läbi tegelase musta ja valge riietuse vaheldumise või kontrasti loomise vastavate ruumide ja nendes olevate tegelaste puhul. Nimelt tuleb valges kleidis Kerli-tegelane esimeses peamisel tumedas ruumis paremini esile ning mustas kleidis Kerli-tegelane mõjub efektsemana talvise õhkkonnaga teises toas. Samuti võib oletada, et kuna kingikarbist leitakse nukk valges, siis selleks, et jätta vaatajale muljet, et tegu võib olla valge tüdruku nukustatud versiooniga on kasutatud vastavat kostüümide valikuid.

Vaadates vastandipaare must tüdruk ja valge tüdruk võib oletada, et riietuse abil on püütud rõhutada ühe inimese kahte poolust. Videost on näha, et valges kleidis tüdruk on oma olekult lapselikum ning rõõmsameelsem, ta mängib nuku ning linnuga. Ent kui jälgida mustas kleidis oleva tüdruku tegevusi, siis teda võib võrrelda täiskasvanuga: ta teeb köögis süüa ning oma olekult mõjub tõsisemana. Erinevused ilmnevad ka tüdrukute välimuse väiksemates detailides. Nimelt on valges kleidis tüdruku käte ümber pitsilised kätised, millel mustad lipsukesed, samuti võib lipsukesi märgata ka kleidi varrukate küljes. Jalas on tüdrukul musta-valgega kingad, mille kinnituspaelad on peenikesed ning on nähtavad hetkel, mil tüdruk teleka ees maas istub. Mustas kleidis tüdrukul on pikemad kätised, mis ulatuvad küünarnukkideni ning lähemal vaatamisel tuduvad olevat nahast valmistatud. Musta tüdruku kingad on sarnaselt valge tüdrukule paeltega, ent need paelad on palju paksemad ning silmatorkavamad tüdruku tegevuste käigus. Samuti rõhutab mustas kleidis oleva tüdruku ogadega kaelapael vastuhakku ning vastandust lapselikkusele. Nimetatud vastandumine mustas ja valges oleva tüdruku vahel sulandub üheks neutraalseks tegelaseks, kelleks on roosas öösärgis tüdruk. Antud juhul on alles jäetud sarnasused musta ja valge tüdruku vahel ning esitatud vaatajale neutraalsemas võtmes ehk kolmandas, roosas riietuses. Öösärgis tüdrukul puuduvad aksessuaarid, mis rõhutaksid üht või teist eelnevalt mainitud omadust. Kuna marionett oli mustas kleidis, võib seda vaadelda asjaoluna, et manipuleerida saab üksnes inimese tumedama poolega. Ent kuna roosas kleidis tüdruk on kahe osa tervik, on

temas alles jäänud lihtne välimus, aga säilinud ka manipuleerimist võimaldavad ühendused: mustad paelad.

### 3.3. SÜNDMUSED MUUSIKAVIDEOS

Antud muusikavideos esitatud sündmustiku puhul võib eristada loo ja diskursuse tasandil toimuvat, millest on kirjutanud Chatman. Ta kirjutab, et igal narratiivil on kaks osa. Esimene on lugu, mis koosneb sisust ehk sündmuste ahelast ja millestki, mida Chatman nimetab olemiks (*existents*). Olemi alla kuuluvatena määratleb autor tegelasi ning objekte, mis toimivad, kogevad või esinevad tagapõhjuna. Teise osana nimetab Chatman diskursust, mis hõlmab endas väljendusvahendeid, mille kaudu on ühendatud sisu. Antud teooriat võib nimetada dualistlikuks: lugu on see, mis on kujutatud ning diskursus, kuidas on kujutatud. (Chatman 1975:295)

Videos „Walking on air“ koosneb lugu sündmustest, mis toimuvad Kerli kehastatava tegelasega peapeale pööratud majas. Sündmusteahelat muusikavideos võib kirjeldada järgnevatest lülidest koosnevana: mehikene toob majatrepile kingikarbi – Kerli tegelane leiab karbist nuku – Kerli mängub nukuga – nukust saab naine – Kerli tegelast kujutatakse nukuna – Kerli tegelane ärkab. Nimetatud kuus lüli on need, mis põhiliselt kannavad edasi lugu ning moodustavad narratiivi.

Antud muusikavideo jaotamisel kaadriteks ehk väiksemateks filmilõikudeks, ilmneb, et mitmed kaadrid tunduvad loo vaatepunktist sisutud, sest need ei sisalda sündmuseid, mis viiksid lugu edasi. Need kaadrid kuuluvad diskursuse tasandile. Nimelt on tegemist kaadritega sellest, kuidas Kerli laulab oma laulu, olles seejuures riietatud sarnaselt loo tasandil esitatud Kerli-tegelastega ning paigutatuna videos oleva loo maailma. Seega võib öelda, et muusikavideos esinevad stseenid jaotuvad lugu otseselt edasi viivateks stseenideks, mis kuuluvad loo tasandile ning stseenid, mis sisaldavad sündmusi, mis on põhisündmuste vaatepunktist ebaolulised. Nendeks on näiteks stseenid, kus Kerli laulab või köögis toimuvad tegevused. Siiski on Kerlit laulvana kujutavad stseenid olulised muusikavideo peamise eesmärgi seisukohalt – esitada lugu ja esitleda lauljat.

Muusikavideo algab sellega, kuidas kübaraga mees toob suure kingikarbi lossi trepiastmele, luues sellega seose esmalt näidatud lossi aia ning lossi siseruumide vahel. Pärast mehe lahkumist avab valges kleidis tüdruk, keda kehastab lauljanna Kerli, karbi ning leiab sealt nuku, kes oma välimuselt sarnaneb kohati lauljanna endaga. Kerli tegelaskuju siseneb lossi ning hakkab saadud valge nukuga mängima. Nad vaatavad koos televiisorit ja valges

kleidis Kerli-tegelane kiigutab valget nukku kiiktoolis. Nüüdseks on tegevus jõudnud lossi sisse, kaminaruumi, kus tegelasteks on valges kleidis tüdruk ning valge nukk.

Video edenedes näidatakse vaatajale kingituse toonud meest, kes seekord paistab olevat peegli sees. Sellele järgneb stseen, kus karbis olnud nukust saab elusuuruses naine ning lauljatarist on saanud marionett. Selle tegevuse ajal muutub tegevuspaik lossi maailmast Kerli ning must nukk. Nimetatud osa muusikavideost võib vaadelda kui kulminatsiooni, sest samaaegselt tegevuspaiga muutumisega lossi maailmas peegli maailmaks ning sellega kaasneva muutusega tegelastes, on laulus muusikaliselt kontrastne vaheosa, mis videos esitatud sündmusi toetab ning vaataja tähelepanu neile veelgi suurendab.

Alapeatükis „Pildi viis funktsiooni“ (*The five functions of the image*) kirjutab Gabrielli pildi funktsioonidest, mis austavad muusikat. Ta nimetab neid kommunikatiiv-esteetilisteks funktsioonideks. Esimest funktsiooni nimetab autor verbaalse lauluteksti parafraseerimiseks (*paraphrase the verbal text of the song*). Sellisel juhul on lauluteksti tugevalt arvesse võetud ning piltide sisu viitab lauluteksti sisule või võtab oma tegelased otse laulust. Pildi juurutamine laulusõnadele võib antud juhul olla eelistatud, sest lüürika sisu võib olla lõplikum ja selgem kui muusika. (Gabrielli 2010:91-92) „Walking on air“ muusikavideo puhul võib pildi ja laulu suhte iseloomustamiseks kasutada eelpool mainitud funktsiooni. Selle funktsiooni puhul on lauluteksti tugevalt video valmistamisel arvesse võetud ning piltide sisu viitab otseselt laulutekstile. Lisaks sellele on videos kasutatavad tegelased samuti otse laulutekstist pärit.

Viienda funktsioonina toob Gabrielli piltide sobitumise teatud laulu osadega (*create matches with given parts of the song*). Seda funktsiooni peab autor kõige tähtsamaks, sest see võib luua kõige väljakutsuvamaid ideesid tekstuaalseks analüüsiks. Pääegu igas muusikavideos leidub sünkroonseid punkte, milles muusika ja visuaalne pilt on rõhutatud ning esile toodud. Gabrielli kasutab siinkohal mõistet sünkreesus (*syncrexis*), mille sisuks on vältimatu ja spontaanne ühendus heli ja täpse visuaalse pildi vahel, mis omakorda eirab ratsionaalset loogikat. Vaatamata sellele on tegu kõige huvitavama asjaoluga, mida tekstuaalse analüüsi puhul uurida. Sünkronisatsiooni punktideks nimetab autor hetki, mil kaks erinevat väljendust, milleks on muusika ja pildid, puutuvad teineteisega kokku, andes üllatavaid tulemusi. Need hetked võivad olla etteennustatavad, aga samas ka ootamatud ja originaalsed. (Gabrielli 2010:96)

Pärast laulu kontrastse muutuse osa esitamist marionetina, asetatakse mustas kleidis

nukk karpi ning valge nukk-inimene lõikab läbi nöörid, mille abil nukku kontrollida. Seepeale lagunevad ära varem akende ees olnud tellised. Tegevus toimub endiselt peegli maailmas, ent vaatajale on selgeks saanud, et tegelikult kujutatakse samu ruume, mis lossi maailmas ning peeglit on kasutatud muutuse märkimiseks tegelastes.

Lotman on kirjutanud, et peeglimotiivi kasutatakse maali- ja filmikunstis laialdaselt. Kuna muusikavideot võib vaadelda filmikunsti võtteid kasutava žanrina, võib siinkohal tuua näiteid ka „Walking on air“ videost. Lotman kirjutab, et peegli abil kahekordistamine ei ole kunagi vaid kordus, sest sageli liidetakse lõuendi või ekraani tasapinnale perpendikulaarne telg, mis loob sügavuse ning haarab endasse ka väljaspool seda tasapinda asetseva vatepunkti või muutub parema-vasaku telg. Peeglimotiivi kirjandusliku vastena on Lotman nimetatud teisiku teemat. Selle puhul on tegu situatsiooniga, kus peegelduses muutunud tegelane säilitab teisisi jooned, mille abil on võimalik näha nende alust ehk siis peegeldatavat. Samuti sisaldab peegeldus endas nihkeid. (Lotman 1991:280-303) Antud video puhul toimub see muutus tegelaste elus ja elutu oleku puhul, ent alles jääb ka muutumatu osa, milleks on nägu.

Lisaks sellele, kirjutab Lotman ka peegli teisest rollist, kus kahekordistades ning moonutades, paljastatakse, et loomulikuna tunduv kujutiv on tegelikult projektsioon. (Samas, 280-303) Loo lõpuosas ärkab roosas öösärgis tüdruk, keda kehastab Kerli, roosas magamistoas voodis ning avastab oma käe küljest nöörid. Neiu jääb nõutult kaamerasse vaatama samal ajal kui pilt välja suurendatakse ning vaataja näeb, et nähtud tegelane on kingikarbis elusuuruses nuku süles, kes istub kiiktoolis.

Selline lõpp sunnib vaatajat tervet videot ümber hindama, mistõttu selgub et esialgu video päris maailmana tunduv, on tegelikult kujutelm ning video reaalsuseks muutub kõik see, mis toimus peegli maailmas. See saab märgatavaks, kui video lõpul ärkab üles roosas öösärgis tegelane, olles nukustunud, mis viitab sellele, et esialgu tõseks peetud maailm, oli vaid maailma projektsioon. Psühholoogilist projektsiooni peetakse kaitsemehhanismiks ebameeldivuste puhul, mille käigus inimene eitab nende olemasolu, omistades neid teistele. Video näitel võib öelda, et öösärgis tegelane püüab eitada oma nukustunud olekut ning kujutleb, et hoopis tema omanik on nukk. (Beauman 2008)

Toetudes narratiivi definitsioonile, mille kohaselt on narratiiv representatsioon sündmusteahelast, võib väita, et antud video omab narratiivset ülesehitust. Video jutustab loo, mis ehitub suurematest ja väiksematest sündmustest. Suuremaid sündmusi videos võib kokku lugeda kolm: nuku leidmine karbi seest, nuku muutumine elusuuruses naiseks ning laulja

avastus, et tema on nukk. Vahepeal toimuvad tegevused kuuluvad kolme peamise sündmuse juurde ning loovad teatud kronoloogilisuse peamiste sündmuste toimumises. Lisaks loo jaoks olulistele sündmustele on muusikavideos esitatud ka diskursuse sündmused, mille peamiseks eesmärgiks on lauljatori näitamine. Erinevalt paljudest teistest videotest on aga antud videos artist loo jutustamise hetkedel asetatud loo maailma sisse, mis viitab sellele, et Kerli soovib ehk isegi põgeneda reaalsusest ning tunda end teistsuguse maailma osana. Kerli osalust ning tegelastega samastumist on näha ka lauljatori teistest videotest. Näiteks videos „Tea party“, kus Kerli kehastab samuti ise peategelast. Antud videos on kasutatud sündmuste ja tegelaste arengut teatud aja jooksul. Samuti on olemas traditsioonilisele loole omased tunnused: algus, keskpunkt, lõpp.

Jutustaja kui vahendava instantsi olemasolu on iga narratiivi puhul samuti väga oluline, kirjutab Väljataga. (Väljataga 2008:685) Antud muusikavideos on loo tasandil jutustajaks Kerli tegelane, kelle silmade läbi vaadates, kogu lugu on ülesehitatud. Diskursuse tasandil jääb jutustajaks samuti lauljanna ise, keda kujutatakse loo tasandi tegelastena.

### 3.4. MUUSIKAVIDEO TERVIK

Loo seisukohalt võib peamiseks tegevuskohaks pidada lossi maailma. Seda seetõttu, et selles toimuvad tegevused enne ja pärast peeglist minekut. Peeglitagust-maailma tuleks vaadelda kui koridori või portaali kahe erineva reaalsuse vahel. Sinna sisenemist võib pidada väga oluliseks, sest pärast seda toimub muutus tegelaste olekutes. Loomaailma reaalsus on esitatud eelkõige kingikarbi maailmas, sest seal näidatakse tüdruku ärkamist unest, ent on säilinud tõendid, et kõik ei olnud siiski vaid unenägu. Samuti on oluliseks lossi maailm, mida kujutatakse pärast peeglitagust-maailma, sest selle sees asubki kingikarbi maailm.

Ühe narratiivi tunnuseks on Väljataga nimetanud topeltkronoloogiat, mis tähendab, et narratiivi puhul on võimalik eristada kahte tasandit faabulat ja süžeed, millest Chatman rääkis kui loost ja diskursusest. Loo tasandil esitatakse sündmused nende toimumise järjekorras, diskursuse tasandil võib sündmuste järjekord, tempo või sagedus olla muutunud, kirjutab Väljataga. (Väljataga 2008:685) Antud muusikavideos on näha selle väite tõestust. Nimelt on lugu sellest, kuidas roosas kleidis tüdruk näeb und, milles tema reaalsus on pööratud peapeale. Diskursuse tasandil esitatakse vaatajatele aga lugu, mis saab alguse unenäo keskelt, jättes esialgu vaataja teadmatusse, et tegu on unenäoga. See selgub alles video lõpus ning paneb vaatajat tervet lugu ajalises plaanis ümber järjestama.

Eelnevale toetudes saab peeglitaguse maailma ja kingikarbi maailma vahel tuua

parallelele, sest nii peeglimaaailmas kui kingikarbi maailmas on Kerli kehastatav tegelane muutunud nukuks. Kuigi kingikarbi maailmas kujutatakse teda elusana, on tema käte ja jalgade külge jäänud alles nöörid, mille abil teda peegli maailmas juhiti. Seega võib öelda, et video maailma siseselt on päris maailmaks peeglitagune maailm, milles kujutatu on reaalne lossi maailm ja kingikarbi maailm, sest nende puhul on tegemist sama maailma osadega, kus nukk-inimene on mängija rollis ning Kerli-tegelane mängitava elusa nuku rollis. Esmalt näidatud lossi maailm, koos lossi aja ja lossi siseruumidega on seega osa kujutlusest, ning selgub, et esmaslt näidatud ja video siseselt video päris maailmaks peetud on tegelikult peapeale pööratud ning video reaalsus on see, mis näidatakse vaatajale peegli maailmas ning kingikarbi maailmas. Kuigi lossi ruumid on samad peeglitaguses maailmas ja lossi maailmas, on muutus toimunud tegelaste olekus.

Nimelt oli enne peeglit kingikarbis valge nukk, pärast peeglit oli seal must nukk, kes on tegelikult tüdruk öösärgis. Enne peeglit oli lossis tüdruk (mustas ja valges) ning pärast peeglit valge nukk-inimene. Tüdruk (mustas ja valges) muutus peeglitaguses maailmas mustaks nukuks, samas kui valge nukk muutus pool-elusaks inimnukuks. Ning kui enne peeglit oli lossis elus tüdruk ja kingikarbis elutu nukk, siis peale peeglit oli lossis kujutatud elus nukk ning nukuks muudetud tüdruk, kes kingikarbi sees oli elus.

Maailmad Tegelased	Kingikarp	Loss (enne peeglit)	Peegel	Loss (pärast peeglit)	Magamistuba/ Kingikarp
Valge nukk	elutu	elutu	pool-nukk	pool-elus	-
Valge tüdruk	-	-	-	-	-
Must nukk	-	-	pool-elus	elutu	elus
Must tüdruk	-	elus			

Analüüsi käigus selgub, et video kaudu soovitakse vaatajale öelda, et maailmas ei pruugi kõik olla nii nagu esmapilgul tundub. Peegli efekti kasutamisega viidatakse sellelegi, et igal asjal on kaks poolt ning teisest vaatepunktist võivad asjad hoopis erinevalt eksisteerida. Selle tõestuseks võib tuua näite, kuidas diskursuse seisukohalt esitatakse vaatajale kuus erinevat tegelast, ent loo seisukohalt saab neid tegelasi koondada kolmeks, sest neist neli on ühe ja sama tegelase erinevad olekud. Tegelaste erinevate olekute esinemine sama video sees saab võimalikuks tänu ruumidele, milles neid kujutatakse.

Ent oluline dimensioon puudutab ka elus-elutu ning kontrollija-kontrollitava

probleemi. Muusikavideo alguses on tüdruk elus ning mängib elutu nukuga. Peeglitaguses maailmas osutub, et inimeseks muutuv nukk mängib tüdrukuga, kes on muutunud nukuks. Kui tüdruk magamistoas ärkab, siis avastab ta, et tegelikult on tema nukk kellegi teise suuremas maailmas. Huvitavaks aspektiks video puhul on ka küsimus, miks elus nukkinimene vabastab nööridest nukuks muutunud tüdruku. Ühelt poolt tundub see vabastamisena enda kontrolli alt, ent segadust tekitab see, miks ta asetab nuku kingikarpi. Sellega viidatakse asjaolule, et nukustunud tüdruk elab oma maailmas, mis asetseb suurema maailma sees.

Suuremas plaanis võib video eesmärgiks olla see, et meenutada vaatajale, kuidas kõik on tegelikult osa millestki suuremast. Sellele viidatakse videos läbi erinevate maailmade, mis asuvad justkui üksteise sees. Näiteks asub kingikarbi maailm lossi maailma sees ning samaaegselt võib leida paralleele ka kingikarbi maailma ja tavamaailma vahel. Selle põhjal võib järeldada, et tavamaailm, mida vaataja tajub, asub samuti millegi suurema sees, nagu maakera on vaid üks osa päikesesüsteemist.

Kerli ise on öelnud, et video eesmärgiks on innustada inimesi astuma julgemaid samme oma unistuste poole püüdlemiseks (Lo 2008). Seda, et kogu video maailm on üles ehitatud viidates „Alice Imedemaal“ raamatule ja tegelastele võib üldises plaanis põhjendada lauljatori ning video autorite eelistusega. Kerli on öelnud, et video inspiratsioon on pärit tema lapsepõlvest, mil ema jutustas talle lugu ühest mustast maailmast, kus kõik on must välja arvatud ühes mustas toas asuv valge karp (Kyte 2010). Seega saab öelda, et antud video ei kajasta üksüheselt laulusõnumit, milleks on unistusteni jõudmine. Küll aga on videos kujutatud tegevused üles ehitatud laulusõnadele toetudes ning mitmes kohas langeb video visuaalne pilt üheselt kokku laulusõnades kujutatuga. Näitena võib tuua esimese salmi, milles räägitakse veidrast majast, mis asub ühest veidras maailmas. Terve video jooksul saab vaataja selles veenduda, kui talle näidatakse erinevaid veidrusi, mis selles majas toimuvad.

Video põhjal loodud tabeli analüüsi tulemusena ilmneb, et „Walking on air“ videos võib leida aastaaegade tsükliga ühtivat muutust video visuaalses plaanis. Videos esinev aastaring algab sügisega, mille illustreerivaks väljenduseks on video alguses kujutatud maja väline ilmastik. Seal on näha, kuidas tuul puhub kuivanud lehti ringi ning taustal raagus puid, samuti on taevas sünge ning tume- kõik need on iseloomulikuks sügisesele ilmale. Sügisest meeoleu kannab edasi ka esimene tuba, mille akendest paistab sünge taevas ning lehti lennutavad tuuleilid. Teises toas asub toa keskel põrandal suur valge vihmavari, millest tuiskab lund, seda saab pidada näiteks talve hooajast. Samuti kujutab seinal olev metsa tapeet

talvist metsa ning põhjapõtra. Kevade meeleolu esineb peamiselt kolmandas ruumis, kus erinevalt eelnevalt näidatud ruumidest, on helesinised seinad, mis toob vaatajani senisest rõõmsama meeleolu. Samuti on toas suures puuris lind, keda võib pidada kevadekuulutajaks. Suvine hooaeg jõuab vaatajateni alles video lõpus, kui Kerli tegelane ärkab oma roosas toas. Erinevalt tervest ülejäänud video visuaalsest poolest on antud tuba kujutavad kaadrid kuidagi teravamad ning selgemate ja erksamate värvidega. See, et toa sisustus on samuti rõõmsates ja heledates toonides, süvendab veelgi enam helget meeleolu. Video viimastel sekunditel on tagasi jõutud sügise hooaega, sest taaskord toimub tegevus esineses toas ning akendest paistab sünge taevad ja raagus puudega ümbrus, mida vaatajale juba video alguses tutvustati.

Tervet videot läbib teatud püüe vabaduse poole ning ihaldus olla sõltumatu. Selle tõestuseks on kasvõi nukkude ja inimeste vastanduse toomine videosse, kus omavahelised rollid on kerged vahetuma. Samuti esineb videos lõik, kus naistegelane, kes ise oli algselt nukk, lõikab marionett-Kerli küljest ära paelad, mille abil saaks teda liigutada. Samal hetkel pudenevad teises toas kinnimüüritud akende eest tellised ning on võimalik vaadata välja. On väga huvitav, et Kerli vabastajaks saab varem samas olukorras olnud tegelane. Kuigi paelad saavad läbi lõigatud ning video lõpus vaatab Kerli poolikuid paelu oma kätel, ei ole tema vabanemine siiski täielik. Viimastel sekunditel ilmneb, et Kerli on ikkagi pandud karpi ning endast suuremate vastu ta ei saa. Seega on vabanemine ning sõltumatuse saavutamine vaid osaline.

### 3.5.MUUSIKAVIDEO INTERTEKSTUAALSUS

Lewis Carroll oli briti kirjaniku, matemaatiku ja fotograafi Charles Lutwidge Dodgsoni varjunimi. Ta on tuntud lasteraamatu „Alice Imedemaal“ (*„Alice`s Adventures in Wonderland“*) autor. Dodgson elas aastatel 1832-1898. Alice`i tegelase inspiratsiooniks oli Henry George Liddelli tütar Alice, kelle palvel Dodgson oma jutustuse kirja pani. Raamat ilmus aastal 1865. (Bio 2014)

Raamat räägib loo tüdrukust, kes kukub jäneseurgu ning avastab end Imedemaalt, kus elavad inimlike omadustega tegelased. Lugu mängib loogikaga, mistõttu pakub huvi nii täiskasvanutele kui lastele. Alice`i seiklused on olnud väga populaarsed kultuuris ja kirjanduses. (Widger 2008) Lisaks on lugu inspireerinud ka mitmeid filme, mille hulgast on valitud viimane, 2010. aastal Tim Burtoni juhendatud „Alice Imedemaal“ (*„Alice in Wonderland“*). Kuna antud töö käsitleb peamiselt visuaalseid väljendusvahendeid, siis on võrdluseks võetud film, mida võib pidada romaani loominguliseks tõlgenduseks. Vajadusel on



siiski esitatud ka paralleelid romaaniga.

„Alice Imedemaal“ teose puhul on tegemist fantaasia looga, milles peategelane Alice satub oma reaalsest maailmast tagurpidi pööratud maailma Imedemaal. (Marvels & Tales 2003) Kui Carroll oma teoses Alice'i jänesuru kaudu Imedemaale kukutas, saatis ta tüdruku paika, mille loomiseks kasutas ta loogikat, et vastandada tegelasi ning tegevuspaiku reaalse maailmaga. (Reichertz 1997:33)

Oma teose puhul on Carroll jättnud täpsustamata paiga, kuhu peategelane satub, viidates sellele kui Imedemaale. (Samas, 34) Võrdluses muusikavideoga, on videos loodud maailm samuti jäänud täpsustamata. Vaatajale tehakse vaid arusaadavaks, et peamine tegevus toimub lossis ning selle siseruumides.

Kuna raamatus ja filmis on tegelasi ning sündmusi ja tegevuspaiku rohkem kui muusikavideos „Walking on air“, keskendub järgnev võrdlus peamistele sarnasustele, mida võib erinevate väljundite vahel leida (vt Lisa 3).

Alustades tegevuspaikadest, võib öelda, et muusikavideos on füüsiliste asukohtadena kasutatud peamiselt lossi aeda ja lossi siseruume. Videos esinevast lossi aiast võib leida esimesi viiteid teosele ning filmile. Kuigi teoses on märgitud, et lossi aias olid istutatud valet värvi roosid, jääb see filmis märkamata ning sarnasus ilmnebki muusikavideos ning filmis kujutatud aedade vahel. Mõlemal juhul on puud ja põõsad püगतud suure hoolega. Videos esinevad hekid sarnanevad filmis kujutatud Valge Kuninganna lossi aias esinevatega, kuigi pügamise täpsust illustreerivad ka Punase Kuninganna aias olevad kujundid.

Liikudes lossi sisemaailma saab samuti tuua sarnasusi filmi ja video vahel, sest raamatus puuduvad täpsustused ruumide kujunduste kohta. Üheks sarnasuseks on filmis esitatud must-valge põranda muster ruumis, millesse Alice pärast jänesurгу minekut maandub, mis muusikavideos esineb igas ruumis pisut erineval kujul. Lisaks on antud vastandus filmis esitatud ka enne olulist lahingut, kus tegevus toimub justkui male ruudustikul. See omakorda rõhutab kogu Alice'i loo maailma mängulisust ning juhib tähelepanu sellele, et elusad tegelased on samuti manipuleeritavad.

Muusikavideos „Walking on air“ võis leida aastaaegade vaheldumise video jooksul, millele viidati läbi teatud elementide kasutamise. Raamatus pole konkreetset vaheldumist välja toodud ning peamiselt on ilmastikust juttu vaid raamatu alguses ning lõpus. Raamatu esimeses peatükis kirjeldatakse olukorda, kus Alice istub ning vaatab, kuidas tema õde loeb. Lisaks on öeldud, et tegu on väga palava ilmaga, mis muudab tüdrukt uniseks ning neiu

kaalub, kas karikakardest pärja valmistamine oleks väärt püsti tõusmist. Kuna karikakrad õitsevad kevadel ning suvel ja võttes arvesse sooja ilma, võib järeldada, et tegevus toimub suvel. Raamatu viimases peatükis ärkab Alice selle peale, et tema õde pühib tüdruku näole puult langenud surnud lehti, mida võib vaadelda viitena sügisele. Kuna raamatus toimub tegevus vaid Alice'i unenäo jooksul, siis tundub ebatõenäoline, et tüdruk kevadest sügiseni magas. Samas on Reichertz toonud esile, et Alice'i maandumine kuivanud lehtedele pärast kukkumist („...and the fall was over.“) on seotud inglise keeles esile tuleva sõnademänguga. Samuti on raamatus määratletud Alice'i reisi kuupäevaks 5.mai. (Reichertz 1997:36) Seega tundub, et tüdruk on rännanud reaalsest maailmas imedemaale ning seetõttu on vahetunud ka aastaajad ning tegelane sattunud suvest sügisesse.

Võrreldes raamatut, filmi ja muusikavideot, tuleb filmis aastaegade muutus kõige paremini esile. Sarnaselt muusikavideole, kus aastaegade vaheldumist on kujutatud läbi erinevate maailmade, toimub ka filmis selline areng läbi filmi maailma. See tähendab, et filmis võib leida muutusi aastaegades, mis on seostatud teatud paikadega. Näiteks valitseb Valge Kuninganna lossi juures kevad, millele viitavad õitsevad puud ja põõsad. Kuid vaadates Kübarsepa teepidu, jääb mulje nagu oleks tegemist sügisega, sest teelauda ümbritsev mets on sünge, maas kuivanud lehed, puud raagus ning rohi närbunud. Sügisene meeleolu jätkub ka järgnevates kaadrites, mille jooksul Kübarsepp ja Alice jalutavad läbi metsa, kus samuti raagus puud ning langeb kuivanud lehti.

Tegelaste seisukohalt on põhiliseks sarnasuseks kübaraga mehe esinemine, keda raamatus ja filmis on nimetatud Kübarsepaks. Raamatus puudub täpne kirjeldus Kübarsepa välimuse kohta, ent erinevate illustratsioonide ühiseks jooneks on torukübar, mis on tegelasel ka filmis ning muusikavideos. Teiste muusikavideos esinevate tegelaste sarnasusi teose ning filmiga on raskem välja tuua, sest videos pole keskendutud Alice'i loole, vaid võetud sellest vaid inspiratsiooni. Sellele vaatamata võib väliseid sarnasusi leida filmis esineva Valge Kuninganna ning muusikavideos oleva Valge nukk-inimesega. Mõlemas meediumis on esitatud tegelane valge naha tooni ning valgete juustega, mille kontrastiks on must meik. Samuti kannavad mõlemad tegelased pikka valget kleiti. Lisaks välimuses leitud sarnasustele, on ühiseks jooneks ka tegelaste liikumine. Nimelt on Valge Kuninganna väga nukulise liikumisega ning tema liigutused tunduvad kohati väga jäigad. Samas kui videos esinev Valge nukk-inimene on esmakordsel kujutamisel elutu nuku kujul ning hiljem inimesena kujutatuna on tema liigutused samuti üpris minimaalsed ning hoiak kange.

Lisaks kübaraga tegelasele võib tähelepanu pöörata ka raamatus esitatud tõugule. Huvitav tähelepanek antud tegelasega seostub sellega, et kui raamatus on juttu vaid tõugust, siis filmis muutub esialgu kujutatud helesinine tõuk lõpuks liblikaks. Muusikavideos on tõugu tegelane välja jäetud ning kasutatud on vaid helesiniseid liblikaid, kes kookonist välja lendavad.

Varasemalt esitatud analüüsis jäi oletuslikuks mustas ja valges kleidis esineva Kerli-tegelase kujutamine. Sellele aitas kinnituse leida raamat, milles on öeldud, et Alice'ile meeldis sageli kujutleda, et ta on samaaegselt kaks inimest. Seega võib järeldada, et videos on musta ja valge vastandusega püütud esitada ühe ja sama tegelase erinevaid pooli, mis on kohati vastandlikud.

Kuna muusikavideo ülesandeks on edastada laulusõnumit, siis tegevuste vaatenurgast on sarnasuseks teose ning video vahel hetk, mil peategelane, Alice ja Kerli-tegelane, ärkab unenäost. Raamatus tähistab ärkamine Imedemaalt lahkumist, mis filmis on esitatud jäneseurust välja ronimisega. Videos on sarnaselt raamatule kasutatud unenäost ärkamist, mis paneb vaatajat eelnevalt nähtusse teisiti suhtuma ning paremini mõistma tinglikke ning tavamaailmast erinevaid elemente.

Sarnasus filmi ning video vahel peitub laulu sügavamas mõttes, milleks on enda unistuste poole püüdlamine. Filmis on selleks unistuseks olnud planeeritud abielust vabanemine ning kaubandusmaailmas tegutsemine. Sunnitud olukorrast vabanemine on ka kogu videot läbiv püüdlus, millele on viidatud nukustunud olekust vabanemisega, kui lõigatakse läbi nõõrid marionetiks oleva Kerli-tegelase küljest, millele järgneb kaader varem müüritud akende varisemine.

Nähtust, kus ühes allikas esinenud tegelased ning tegevuspaigad kanduvad läbi mitmete erinevate meediumite publikuni on Lisbeth Klastrup ja Susana Tosca kirjeldanud kui transmeedialise maailma loomist. Seda maailma iseloomustab publiku ning loojate ühtne kujutlus antud maailmale iseloomulikest elementidest, kirjutavad autorid. Nende seisukohalt on vaatamata sellele, et nimetatud maailma omadused esitatakse läbi loo, transmeedialine maailm enam kui vaid lugu. Näitena on nad toonud Tolkieni loodud Keskmää (*Middle-earth*) palju enam kui raamatu triloogia „Sõrmuste isand“. Transmeedialise maailma kuuluvad filmid, lauamängud, arvutimängud, kunstnike maalitud maastikud ning palju muud. (Klastrup, Tosca 2004:409)

Eelnevale toetudes võib väita, et ka „Alice Imedemaal“ on üks transmeedialine

maailm, millesse kuuluvad raamat, film, multifilmid ning „Walking on air“ muusikavideo. Erinevates väljundites on selgesti äratuntavad tegelased ning elemendid, mis viitavad algallikale ehk Carrolli loodud jutustusele.

## KOKKUVÕTE

Antud bakalaureusetöö eesmärgiks oli anda ülevaade muusikavideotes esinevast narratiivist ning narratiivi tunnustest. Tähelepanu keskmes on muusikavideo „Walking on air“ ülesehitus ning tegevuspaikade seosed tegelastega.

Töö teoreetilises osas on esitatatud ülevaade muusikavideotest, nende ajaloost ning tutvustatud analüüsis kasutatud narratiivi ning intertekstuaalsuse mõistet. Analüüsi osas oli vaatluse all Kerli Kõivu muusikavideo „Walking on air“, mille analüüsimisel selgus, et videos on kasutatud mitmeid erinevaid võtteid edastamaks laulusõnumit.

Antud töös lähtuti seisukohast, et muusikavideos on kasutatud narratiivset ülesehitust, mis sai kinnitust. Lisaks on välja toodud sarnasused algteose „Alice Imedemaal“ ning selle põhjal valminud filmiga.

Töö kokkuvõtteks võib öelda, et defineerides narratiivi kui lugu, milles toimuvad sündmusteahelad leiavad aset inimtaoliste olenditega, võib väita, et antud muusikavideo vastab nimetatud kriteeriumile, mistõttu võib seda nimetada narratiivseks. Muusikavideo jooksul esitatakse vaatajale lugu tüdrukust, kes on tegelikult nukustunud ning näeb unes, kuidas tema kui nuku ning tema omaniku rollid on vahetunud. Rollide vahetumine elusast tegelasest elutuks on videos kujutatud peegitagusesse maailma minekuga. Lisaks selgub video jooksul, et alguses kujutatud seitsme tegelase asemel on neid tegelikult vaid kolm, sest loos esinevad ühe tegelase erinevad olekud, milleks on inimkuju ning nukk.

Kuigi Gabrielli on kirjutanud, et ilma muusikat kuulmata muutub muusikavideo vaid piltide jadaks, siis antud video puhul see väide paika ei pea (Gabrielli 2010:90-91). Nimelt võib „Walking on air“ videot vaadata ilma muusikat kuulmata ning vaatajani jõuab sellest hoolimata lugu veidras maailmas elavast tüdrukust.

Samuti võib öelda, et muusikavideo „Walking on air“ kasutab väga mitmeid erinevaid sümboteid, et toetada laulu peamist sõnumit, milleks on takistustest hoolimata oma unistuste poole püüdlemine. Videos esitatud tegevuspaikade kujutamisel on võetud inspiratsiooni filmist ning visuaalseid sarnasusi leidub kahe väljundi vahel mitmeid. Sarnaselt filmi ning

raamatuga, kus Imedemaal on kokku sulanud justkui mitu erinevate tegelaste maailma, on videos kasutatud samuti erinevaid maailmaid. Peamiseks tegevuspaigaks on lossi maailm, mille sees asub kingikarbi maailm, mis selgub video lõpul. Sarnaselt Alice'i seikluste unenäolisusele on ka videos kasutatud võtet, kus lõpus ärkab tegelane unest ning vaatajale kujutatud video maailma reaalsusena tunduv lükatakse ümber.

Tegelaste esitamisel tundub, et esialgu on tegelasi rohkem ning lauljanna kehastab neist mitut. Tegelaste analüüsimisel loo seisukohast selgus, et tegelikult on tegelasi vaid kolm ning Kerli kehastatud tegelaskujud on ühe tegelase erinevad pooled ning olekud.

Videos esitatud sündmused võib toetudes Chatmanile jaotada kaheks: loo tasandil esinevad ning diskursuse tasandi sündmused. Loo tasandil toimunud tegevuste jooksul tutvustati vaatajale tegelasi ning nende keskkonda ja esitatud muusikavideo lugu, mille jooksul selgub, et peategelane on pärit maailmast, kus ta on nukustunud. Video tegevustes kujutati tema unenägu, milles oli video tegelikkus peapeale pööratud. Seega unenäo maailmas nägi tegelane, et tema on elus inimene, kes mängib nukuga, aga tegelikult oli ta nukustatud ning mängiti temaga.

Lisaks sellele, et muusikavideos pole jutustatud tavapärasest lugust, mis pärit argielust, vaid mängitakse tegelaste elus ja elutu olekutega ning on sisse toodud ka erinevaid maailmaid video siseselt, leidis muusikavideos mitmeid viiteid „Alice Imedemaal“ jutustusele. Näiteks on kasutatud erinevaid visuaalseid elemente, mida on esitatud ka filmis, nagu lossi aias kasvavad hekid, mis püüdnud kindlateks kujunditeks või must ja valge värvi vastandused ruumide põranda mustrites. Otseselt on teosest üle võetud peategelase kujutlus, mille järgi on temas kaks isikut. Muusikavideos on seda veelgi rõhutatud ning esitatud tegelase kaks erinevat poolt musta ja valge riietusega tegelaste vastanduse kaudu. Samuti on kolmes väljundis, raamatus, filmis ja muusikavideos, tegelane, keda võib nimetada kübaraga mehikeseks. Teistest eristab antud tegelast silmatorkav torukübar, mida on kasutatud kõigis kolmes vormis.

Lõpetuseks võib öelda, et antud muusikavideo on ülesehitatud väga kunstiliselt ning vaataja jaoks huvitavaks. Nagu Moller on öelnud, siis sarnaselt laulule, mida võib mitu korda kuulata, peaks ka video olema korduvalt vaatatav. „Walking on air“ muusikavideo on ülesehitatud niivõrd huvitava loona, mille käigus on kasutatud mitmeid sümboleid, mille tähendus esmakordsel vaatamisel võib selgusetuks jääda ning kutsub vaatajat uuesti seda üle vaatama. Seega on suudetud täita eesmärk artisti reklaamimisest, kuna Kerli kehastab ise mitu

tegelast videos ning loodud ka eeldused video korduvaks nautimiseks. Seda tehes pole unustatud ka unistuste poole pöördlemise julgustamist, mis on laulusõnumiks ning on seda rõhutatud läbi pisemate elementide. Näiteks võib tuua tegelase pisarad, mis muutuvad liblikateks, sümboliseerides sellega, et takistusi tuleb alati ette, ent kui püüeldakse edasi on tulemus seda väärt.

## KIRJANDUS

Abbott, H. Porter 2008. Narrative and life ja Defining narrative Rmt: *The Cambridge Introduction to Narrative* United Kingdom: Cambridge University Press lk 1-12 ja 13-28

Barthes, Roland. 1977. Rmt: *Image Music Text* Great Britain: Fontana Press lk 79-125

Beauman, J. 2008. Psychological Projection: Dealing With Undesirable Emotions. [http://psychology.about.com/od/theoriesofpersonality/ss/defensemech\\_7.htm](http://psychology.about.com/od/theoriesofpersonality/ss/defensemech_7.htm), 15.05.2014

Bio 2014. Lewis Carrolli biograafia. <http://www.biography.com/people/lewis-carroll-9239598#awesm=~oFGLIECqU7d1Kg>, 15.05.2014

Chandler, Daniel 1994. Intertextuality Rmt *Semiotics for Beginners* <http://users.aber.ac.uk/dgc/Documents/S4B/sem09.html>, 10.05.2014

Chatman, Seymour 1975. Towards A Theory of Narrative *New Literary History* lk 295-318, Vol. 6, No. 2

Eesti Muusikaauhinnad <http://www.muusikaauhinnad.eu/ajalugu/390-2/>

Fisher, Max 2012, Visual music: How 'Gangnam Style' exploited K-pop's secret strength and overcame its biggest weakness. *The Washington Post*, 18.10. 2012.

Gabrielli, Giulia 2010. An Analysis of the Relation between Music and Image Rmt: *Rewind, Play, Fast Forward. The past, present and future of the music video* Wetzlar: Majuskel Medienproduktion GmbH lk 89-111

Gehrke, Jessica Lynn. 2009. A narrative analysis of country music's discussion of 9/11, patriotism, and war. Washington State University lk 28-85 [http://www.dissertations.wsu.edu/thesis/summer2009/j\\_gehrke\\_072909.pdf](http://www.dissertations.wsu.edu/thesis/summer2009/j_gehrke_072909.pdf) 03.02.2014

Genette, Gérard 1976. Boundaries of Narrative *New Literary History* The Johns Hopkins University Press lk 1-13, Vol. 8, No. 1



- Klastrup, Lisbeth, Tosca Susana 2004. Transmedial Worlds- Rethinking Cyberworld Design CW `04 Proceedings of the 2004 International Conference on Cyberworlds lk 409-416 [http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruptosca\\_transworlds.pdf](http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruptosca_transworlds.pdf)
- Kyte 2010. Kerli. Catching up with Kerli- Part 1. *Kyte*. [http://kerli.wikia.com/wiki/Catching\\_up\\_with\\_Kerli\\_-\\_Part\\_1](http://kerli.wikia.com/wiki/Catching_up_with_Kerli_-_Part_1), 15.12.2013
- Lo, Sandy 2008. Kerli is eccentric excellence <http://sandy-lo.com/kerli-2/> 15.12.2013
- Lotman, Juri 1991. Tekst tekstis Rmt: *Kultuurisemiootika* Tallinn: Olion lk 280-303
- Marvels & Tales 2003. Fairy tale and fantasy: from archaic to postmodern. <http://integrallife.com/member/barbi-hammond/blog/alice-wonderland-mixture-reality-and-fantasy-not-fairy-tale>, 08.05.2014
- Moller, Daniel 2011. Redefining Music Video Essee lk 2-8 [http://danmoller.com/wp-content/uploads/2011/03/Dan\\_Moller\\_-\\_Redefining\\_Music\\_Video.pdf](http://danmoller.com/wp-content/uploads/2011/03/Dan_Moller_-_Redefining_Music_Video.pdf) 20.11.2013
- Needham, Alex 2011. „Th debt Beyoncé owes visual artists <http://www.theguardian.com/music/musicblog/2011/may/20/beyonce-visual-artists>, 20.05.2014
- Neumeyer, David 2014. Dancing in the attraction factory: Tv music and music videos Rmt *The Oxford Handbook of Film Music Studies* New York: Oxford University Press lk 546-550
- Ott, Brian, Walter, Cameron 2000. Intertextuality: Interpretive Practice and Textual Strategy *Critical Studies in Media Communication* lk 429-446, Vol. 17, No. 4
- Vernallis, Carol 2007. „Strange people, weird objects: The nature of narrativity, character, and editing in music videos“ Rmt: *Medium Cool: Music Videos from Soundies to Cellphones* United States of America: Duke University Press lk 111- 151
- Vernallis, Carol 1998. The Aesthetics of Music Video: An Analysis of Madonna`s `Cherish` *Popular Music* Cambridge University Press lk 153-185, Vol. 17, No. 2
- Pareles, Jon 2013. Blurring Art, Artifice and Pop Culture <http://www.nytimes.com/2013/11/10/arts/music/blurring-art-artifice-and-pop-culture.html>, 20.05.2014

Pawlicki, Geof, Chamings, Jim 2008. The Project Gutenberg Ebook of Tenniel Illustrations for Alice in Wonderland, by Sir John Tenniel. <http://www.gutenberg.org/files/114/114-h/114-h.htm#alice16>, 20.05.2014






Reichertz, Ronald 1997. *The World Turned Upside Down Rmt The Making of the Alice Books: Lewis Carroll's Uses of Earlier Children's Literature* McGill-Queen's University Press lk 33-52




Sleepwalkers 2006 kodulehekül  
<http://2006.poff.ee/sleepwalkers/est/programm/eriprogrammid/muusikavideod>

Väljataga, Märt 2008. Narratiiv *Vikerkaar* Tallinn: SA Kultuurileht lk 684-697, ilmunud 09.03.2008





Widger, David 2008. Project Gutenberg's Alice's Adventures in Wonderland, by Lewis Carroll. Ilmunud 25.06.2008 <http://www.gutenberg.org/files/11/11-h/11-h.htm>




## LISA 1. Muusikavideo „Walking on air“ tegevuspaikade tabel

Pilt	Tegevuspaik	Kirjeldus	Tegelased
	“Lossi aed”	Viimistletud põõsad, udu, üksikud raagus puud eemal kõrgendikel, õrn tuul puhub lehti ringi. Meeleolu sünge, sügisene pigem, tume taevast.	Kübaraga mees Tüdruk valges
	Esimene tuba Kaminaga tuba	Klaasideta aknad, millest paistavad puud ja tume taevast, must-valge kirju tapeet, must-valge kirju põrand, punakaspruunid puituksed, suur kell Kerli seljaga, suur kamin, ümmargune laud, kaks tooli, kiiktool, laeventilaator, telekas	Tüdruk valges; Valge nukk; Valge nukk-inimene;
	Teine tuba	Seinal metsaga tapeet, aknad kinnimüüritud, mustvalge kirju põrand, aga erinev kui eelmises toas, suur valge vihmavari põrnadal, toas tuiskab lund	Tüdruk mustas
	Kolmas tuba	Helesiniste seintega, valge puur;  Pigem rõõmus ja helge meeleolu	Tüdruk valges
	Köök	Punakasroosa põrnad, must-valged ruudulised seinad, jäätunud sisuga ahi, leegitseva sisuga külmkapp, suur roosa pott põrnadal	Tüdruk mustas

	Koridor	<p>Helesinised seinad, mustvalge ruuduline põrand, seintel suured maalid, küünlahoidjad küünaldega, laes küünlalühter, toolid ja laud seinte ääres, kingikarp koridori keskel;</p> <p>Erinevalt teistest ruumidest on koridori kujutamise alguses viirastuslikkust pildis: pilt on kohati katkendlik ning hägune.</p>	Valge nukk-inimene
	Magamistuba peegluga	<p>Punakaspruunid seinad, must-valge rombimuustriga põrand, kividega kaetud voodi, suur peegel, valge kummut, vanaaegne lamp, küünlajalg</p>	Tüdruk mustas Kübaraga mehikene Valge nukk-inimene
	Roosa magamistuba	<p>Valge vanaaegne voodi, erkroosad seinad, üks sein mustrilise tapeediga hele parkettpõrand, akendest paistab teine maja, pilt seinal.</p> <p>Rõõmus ja helge meeleolu</p>	Tüdruk öösärgis


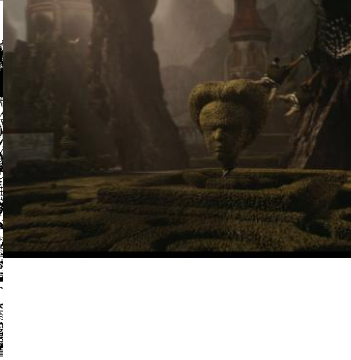
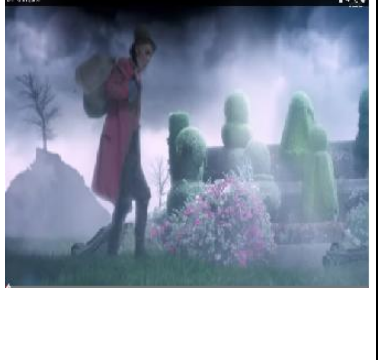
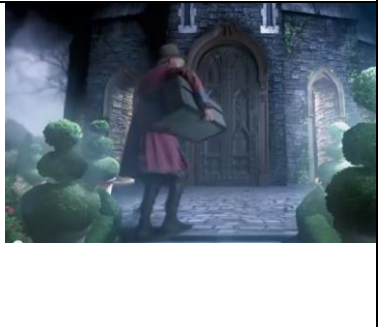


## LISA 2. Muusikavideo „Walking on air“ tegelaste tabel

Pilt	Nimi	Välimuse kirjeldus	Tegelase kirjeldus	Tegelase keskkond
	“Kübaraga mees”	Roosakas pruuni mantliga vanem meesterahvas, pruun torukübar, hiljem ka jalutuskepp, tumedad püksid	Väga tõsine mehikene, ilmub videos vaid kahel korral. Tema roll on üsna konkreetne: tuua kohale kingipakk ning hiljem kutsub ta musta riietatud tüdruku endaga peeglis ühinema. Tema rolliks võib pidada kogu loo käivitamist.	“Lossi aed” Peegli maailm
	“Valge nukk”	Valge nukk on valget tooni keha ning näoga valgesse pikka kleiti riietatud nukk. Tal on pikad valged juuksed ning sirge tukk. Tema meik on tume, sarnaselt teistele tegelastele, kes videos esitatakse. Erinevalt tüdrukust valges, on valge nuku silmade all mustad täpid.		Lossi aed Kaminatuba lossis
	“Tüdruk valges”	Pikad valged juuksed, tukk, tume meik: hõbedased kivid mõlema silma all, pikad ripsmed.	Rõõmsameelne tütarlapselik naistegelane, elab veidras majas ning mängib nukuga. Video peategelane, kes jutustab kogu lugu enda vaatepunktist.	“Kaminatuba lossis”
	“Tüdruk mustas”	Must ülevalt avatud nahkosaga ning numbritega tüllseelikuga kleit, mustad kätised, peas pisikene must kübar, must kaelapael		“Talvine tuba”, “Magamistuba”

	“Valge nukk-inimene”	Pikkade heledate juustega naistegelane, kes esmasel kohtumisel kujutatakse publikule nukuna. Välimuselt: pikad valged juuksed, tukk, sarnane meik(tumedad silmad ja pikad kunstriipsmed, mustad täpid mõlema silma all)	Videost jääb mulje, et esialgu on tegu nukuga, kes hiljem inimeseks muutub. Tema aitab kujutada inimese-nuku suhet ka Kerli-tegelase puhul. Tegelikult võib teda pidada kogu olukorra kontrollijaks niiõelda juhiks. Alati kujutatud väga tõsisena, isegi tigidana.	“Koridor” “Kaminaruum lossis”
	“Must nukk”	Must ülevalt avatud tüllseelikuga kleit, tume meik, must kaelapael		“Koridor” Kingikarp
	“Tüdruk öösärgis”	Heleroosa öösärk		Roosa magamistuba



### LISA 3. Muusikavideo „Walking on air“ ning filmi „Alice Imedemaal“ võrdluste tabel

Väljund Element	Raamat Sir John Tennieli illustratsioonid (Pawlicki, Chamings 2008)	Film	Muusikavideo
Lossi aed			
Loss	-		
Kübarsepp			
Valge naistegelane	-		

Tõuk,  
Liblikad





## SUMMARY

This bachelor thesis is about narrativity and intertextuality in music videos. The main purpose of this paper is to give a review of the structure in music videos and to introduce the story music videos presents. Within this paper is an introduction of music videos, their history and narrativity in music videos. This paper also includes an analysis of the music video „Walking on air“ sung by Kerli Kõiv. Main authors referred to are Carol Vernallis, Seymour Chatman and Giulia Gabrielli.

Kerli Kõiv is an artist born in Elva, Estonia, who has won the Music Video of the year award three times in Estonian Music Awards ceremony. The video „Walking on air“ won the prize in the year 2009.

The music video tells a story about a girl, who lives in an upside down world. Inside this world the video presents three other worlds: castle, giftbox and the world behind the mirror. In the beginning of the video it seems there are seven different character in this video. At the end of the analysis it appears that there are only three characters, who change their status. The three characters are girl performed by Kerli, man with the hat and White doll-person. The main events presented in the video can be divided into two, depending on their enrollment in the story level or discourse presented by Chatman.

At first it seems that the main character in the video is a living girl, who is performed by the singer Kerli herself. During the video the character changes her location between the three worlds mentioned. By doing so, the status of the girl character and her doll, change to opposite. This means, that the girl changes into a doll after going into the mirror world and the doll changes into a person, who is now in charge of the Kerli-doll. In the end of the video the Kerli character wakes up and the audience sees that she is a live doll. That also changes the view on the three worlds and it appears that the castle world shown before the mirror world was actually the real world turned upside down and in the real world the doll is alive.

Within the music video it also appears that there are many references to the story and

movie „Alice in Wonderland“. These references are analyzed and represented the similarities between the story, movie and music video.

Main assumptions in the beginning of this bachelor thesis were that the music video has narrative structure and it uses some references to „Alice in Wonderland“. Both these assumptions found confirmation during the work.

In conclusion it can be said that this music video plays with different realities inside one video and it also has an interesting story to tell, which brings audience back to watch it again. This is also one of the purposes a music video, says Moller. In this video there is also filled

## **Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja lõputöö üldsusele kättesaadavaks tegemiseks**

Mina, Caisa Sell,

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) enda loodud teose

Maailm, narratiiv ja intertekstuaalsus muusikavideos: Kerli „Walking on air“ näitel,

mille juhendaja on Katre Pärn,

1.1.reprodutseerimiseks säilitamise ja üldsusele kättesaadavaks tegemise eesmärgil, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace-is lisamise eesmärgil kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni;

1.2.üldsusele kättesaadavaks tegemiseks Tartu Ülikooli veebikeskkonna kaudu, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace'i kaudu kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni.

2. olen teadlik, et punktis 1 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.

3. kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei rikuta teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse seadusest tulenevaid õigusi.

Tartus, **02.06.2014**